ARCADE - DREAMCAST - GAME BOY ADVANCE - GAMECUBE
NEO GEO - PC - PSONE - PLAYSTATION 2 - XBOX

INCLUYE UN CD-ROM DE REGALO PARA PC

Nº3 5€

GAMES TECH

REVISTA DE LOS MEJORES VIDEOJUEGOS

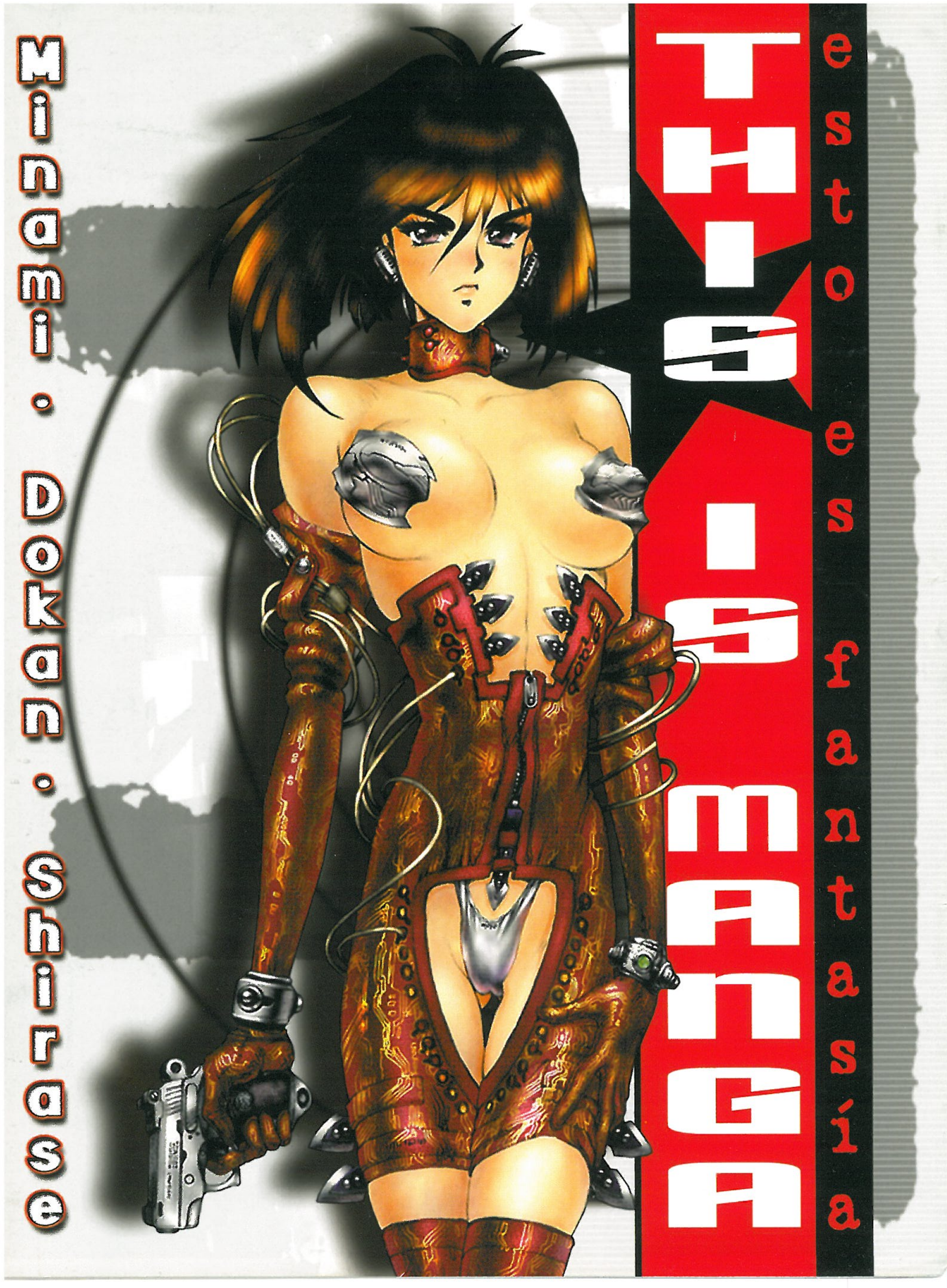
SUPER MARIO SUNSHINE
¡TODO SOBRE EL REGRESO DE MARIO EN GAMECUBE!

NOVEDADES
SUPER GHOULS 'N GHOSTS
KING OF FIGHTERS 2000
DINO STALKERS
PROJECT ZERO
WILD ARMS 3

COMING SOON
TALES OF DESTINY 2
GOLDEN SUN 2
WARIO WORLD
MURAKUMO
TENCHU 3

ESPECIAL SURVIVAL HORROR
DESCUBRE LOS MEJORES JUEGOS DEL GÉNERO QUE HA CAMBIADO TU MANERA DE EXPERIMENTAR EL TERROR

8 414090 202817 00003


Minami · Dokan · Shirase
THIS IS MANGA
esto es fantasía



Dirección
Mª JOSÉ CASTRO

Coordinación
JOSÉ ÁNGEL CIUDAD

Maquetación
JOSÉ ÁNGEL CIUDAD

CD-ROM
JOSÉ ÁNGEL CIUDAD / JOSÉ GARCÍA

Filmación
GABRIEL SÁNCHEZ-TRINCADO

Corrección de Textos
ÀLEX CATALÁN

Director de Producción
JOSÉ GARCÍA

Colaboradores
Daniel Mari ~ Orikom
Den ~ Ryofu
Ignacio Muñoz ~ Real CaoCao
Jaime Guillén ~ Sir Arthur
Jordi Dorce ~ Zer0sith
José María ~ Mago Panoli
José Moreno ~ Evil Ryu
Luis Garrido ~ Burnside
Olga Medina ~ Gadriel
Sebástian Carlozzi ~ Shinobi
Búho, Dan y Las fuerzas Especiales

Ilustrador
DEN

Suscripciones
VANESSA RODA



Presidente: ALBERT RODRÍGUEZ

Directora General: Mª JOSÉ CASTRO

Director Técnico: JOSÉ GARCÍA

Administración: ROSANA GARCÍA

Fotomecánica
ARES INFORMÁTICA S.L.

Impresión
GRÁFICAS MONTERREINA S.A.

Distribución
COEDIS S.A.

Depósito Legal
M-29057-02

EDITORIAL

¡Buenas! hemos tardado un poquito pero aquí estamos de nuevo para ponerte al día sobre todo lo que se mueve en este gran mundillo de los videojuegos.
Se acerca una buena avalancha de juegos, el ***Tokyo Game Show*** nos está dejando títulos para dar y vender, ¡y a cual mejor!. Mientras estáis leyendo esto, nuestro compañero ***Zer0sith*** se está pegando unas vacaciones en Japón que agárrate, y hace nada que fue ***Sir Arthur***. A recopilar información para **Games Tech** decían que iban... En fin.
Hablando del número 3 de la revista, las principales novedades en cuanto a estructura son el retorno de los ***Juegos Tres Delicias*** (la sección particular de ***Ryofu***) y la separación de las secciones ***Viejas Glorias*** y el reportaje ***Especial***, ya que en los dos primeros números estas dos secciones estaban unidas.
Al especial de *survival horror* le hemos puesto mucho empeño y dedicación, esperemos que os guste. Si os contara la de horas que entre todos hemos dedicado a disfrutar matando zombis y demás seres en este tipo de juegos, ni os lo creeríais. Por cierto, el ***Project Zero*** además de estar incluido en el especial, es también una *review* (mejor meterlo entre los de su género, aunque sea una novedad y debiera estar en *Now on Sale*).
Una cosa de última hora, estamos pensando en hacer un concurso, pero no va a ser el típico sorteo al azar. Será una especie de campeonato entre los dibujos que enviéis tanto al ***Rincón del Búho*** como a ***Special Forces Mail***. Aún no tenemos decidido ni el premio ni las bases, excepto una, ganará el mejor dibujo (evidentemente o_O). Así que a esforzarse toca. En el siguiente número ya tendremos listas las bases (supongo...).

Disfruta de este terrorífico número...

José Ángel Ciudad

UMBRELLA GAMEST FORCE



Ryofu nos brinda otra de sus ilustraciones. En ella salimos la práctica totalidad del equipo de ***Games Tech*** parodiando a los científicos de Umbrella Corp. (***Resident Evil***).
De izquierda a derecha: Orikom, Mago Panoli, Real CaoCao, Ryofu, The Búho, Real Yagami, Shinobi, Evil Ryu, Burnside, Sir Arthur, Zer0Sith y Dan. Al fondo están las Fuerzas Especiales.

Games Tech
Pasaje Mercuri s/n, nave 12
08940 Cornellá de Llobregat
(Barcelona)

www.gamestonline.com

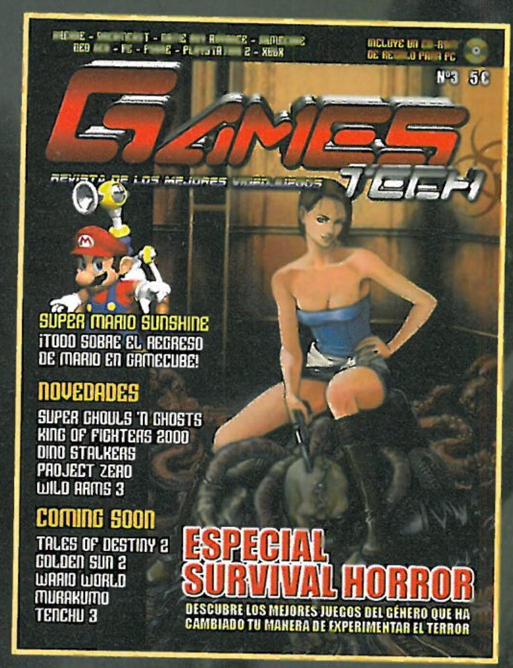
gamestech@aresinf.com

#Gamest

NÚMERO 3

OCTUBRE / 2002









Al final los rumores eran ciertos, **Square** ha mostrado detalles de su primer juego en la **Gamecube** y será un....***Final Fantasy***, aunque será una serie paralela a la de **PSX-PS2**.
Se llamará ***Final Fantasy Crystal Chronicle*** y usará la **GBA** para mostrar en la pantalla información de nuestro personaje (se acabó jugar a los juegos con la luz apagada). Dejará de lado los combates de turnos para pasar a ser un *action RPG*.

Debido a los grandes beneficios obtenidos por **Sega** con los juegos ***Sonic Adventure 2 Battle*** **GC** *y* ***Sonic Advance*** **GBA**, la compañía nipona programará una serie de títulos para ambas consolas de **Nintendo**. Para **GBA** se anuncia ***Sonic Advance 2***, para **Gamecube** se prepara una adaptación del ***Sonic Adventures*** que fue programado originalmente para **Dreamcast** y una recopilación de los **Sonics** que aparecieron en **Megadrive** (***Sonic The Hedgehog, Sonic The Hedgehog 2, Sonic The Hedgehog 3, Sonic And Knucles, Sonic 3D Blast, Dr. Robotnik´s Mean Bean*** *y* ***Sonic Spinball***).

Treasure ha confirmado el desarrollo de ***Ikaruga*** para **Gamecube** y ha desmentido que salga una versión para **PS2**. También ha dejado claro que no llevará a cabo una conversión del mejor juego de naves de la historia, ***Radiant Silvergun***, para la consola de **Sony**.

Capcom está desarrollando un ***Rockman*** para **Gamecube**, ahí queda eso.

Panasonic baja el precio de su híbrido **DVD-Gamecube** llamado oficialmente **Q** o vulgarmente **Pana-Cube**. El precio actual se fija en 34.800 *yenes,* un poco menos de 330 Euros.



GAME BOY ADVANCE

Square ha anunciado sus nuevos títulos:
> ***Final Fantasy Crystal Chronicles***: Podrá *linkarse* a la versión de **Game Cube**, podrán jugar hasta 4 jugadores.
> ***Seiken Densetsu sequel***: Bajo este nombre temporal, se esconde el nuevo capítulo de la saga ***Secret of Mana***.
> ***Chocobo squel***: Otro nombre temporal para una nueva aventura de la mascota de **Square**.
> ***Final Fantasy Tactics***: Secuela del juego de estrategia que maravilló a muchos usuarios de **PSX**, se podrán hacer batallas vía *link cable*.
> ***Final Fantasy III***: *Remake* de la versión de **NES**.

Nintendo ha comentado que ***Metroid Prime*** (**GC**) podrá *linkarse* con la versión de **Game Boy Advance**: ***Metroid Fusion***.



Banpresto ya tiene en marcha ***Super Robot Taisen Original Generation***. Será un remake (están de moda) del primer título de la saga, pero añadiendo muchos personajes originales.

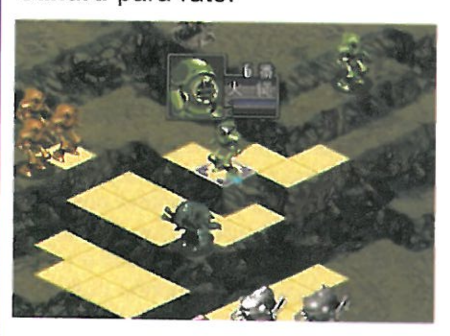
Nintendo ya tiene nuevos modelos de **GBA**: el dorado y el plateado.

THQ lanzará ***Phantasy Star Collection***. Un cartucho que agrupa los tres primeros capítulos de la saga RPG de **Sega**. En noviembre a la venta en USA, y esperemos que pronto aquí.



PlayStation®2

Sega trasladará la saga de ***Sakura Taisen*** a la consola de **Sony**. Nada menos que 6 títulos se crearán para dicha consola aunque no todos serán nuevos. Los nuevos títulos serán los siguientes: ***Sakura Taisen: Atsuki Chishio Ni*** (*remake* del primer ***Sakura*** aparecido en **Sega Saturn** pero con mejoras sustanciales) y ***Sakura Taisen 5: Saraba Itoshiki Hito Yo*** (el verdadero quinto capítulo que ocurrirá en **Nueva York** allá por los años 20).
Los otros son proyectos de los que sólo se conocen los nombres: ***Sakura Taisen 5 Action, Sakura Himenishiki Emaki, Kouma,*** y ***Sakura Taisen Monogatari*** (aventura). Habrá ***Sakura*** para rato.



Sammy por fin ha anunciado ***Guilty Gear XX*** para **PS2**, este invierno los japoneses podrán disfrutarlo.

Final Fantasy XI tendrá una edición de lujo. ***2002 Special Art Box*** se llamará ésta pieza de coleccionista. El *package* del juego es más grande, y está ilustrado por ***Yoshitaka Amano***. El serigrafiado del CD también cuenta con una ilustración del popular ilustrador japonés. Lo mejor son las cuatro banderas bordadas a mano de los cuatro reinos de Vana'Diel.





Bandai anuncia ***SD Gundam G Generation Neo***. La popular saga de estrategia de ***Gundam*** regresará con una entrega completamente en 3D.



El enigmático juego de **Namco** llamado provisionalmente ***Project Venus*** se llamará definitivamente ***Venus And Braves***. Es la continuación del juego de *rol-simulación* llamado ***Seven: Mallmorse´s Cavalry Unit*** que se puso a la venta en Japón el año pasado.



Taito ha puesto a la venta durante el mes de septiembre un simulador de vuelo para **PS2** llamado ***Energy Airforce.*** El juego incluye varios modos de juego: licencia, campaña, hangar y arcade. Se incluirán muchos aviones como F-22 Raptor, F-16 Falcon, F-117 Nighthawk, U-2 Dragon Lady, C-130 Hercules y SR-71 Blackbird.

Tenemos nuevos detalles de ***Devil May Cry 2***. A Dante le acompañará una chica llamada Lucía, una chica que usa dos espadas para luchar. Entre las nuevas características se incluye la posibilidad de correr por las paredes y hacer ataques combinados entre los dos protagonistas.



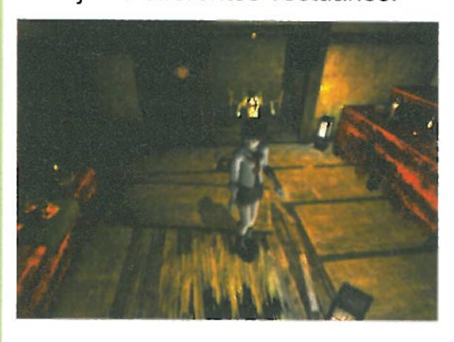


Ikaruga, el flamante *shooter* de **Treasure** programado sobre una placa **Naomi**, se puso a la venta el 5 de septiembre para la consola de **Sega**. Las tiendas de importación quedaron desbordadas ante la demanda tan alta del juego.



XBOX

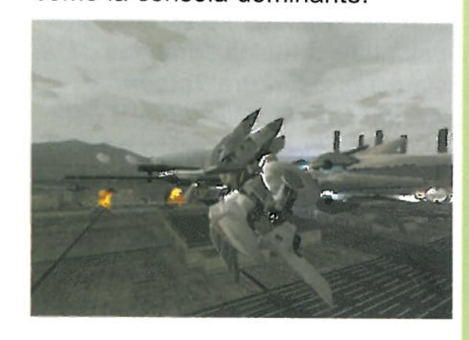
Tecmo ha anunciado que programará una versión mejorada de su *Survival Horror*, ***Project Zero***. La consola de **Microsoft** se beneficiará de extras como nuevos personajes o diferentes vestuarios.



Sega desvela que sus próximos lanzamientos ***ToeJam & Earl III***, ***Panzer Dragoon Orta***, ***House Of Dead III*** y ***Sega GT***, incorporarán sonido en *Dolby 5.1*.

Microsoft será la compañía que distribuya ***Shenmue II***. Ha comentado que incluirá el DVD de ***Shenmue The Movie***, aquella recopilación de los mejores momentos en tiempo real de la primera parte de ***Shenmue***, lo bueno de la idea es que los que no hayan jugado a la primera versión, por lo menos se enterarán de la historia, lo malo es que parece ser que el DVD extra no saldrá de **Estados Unidos**. Esperamos que los rumores sean falsos, ya que se rumorea que ***Shenmue II*** no se editará en **Europa**.

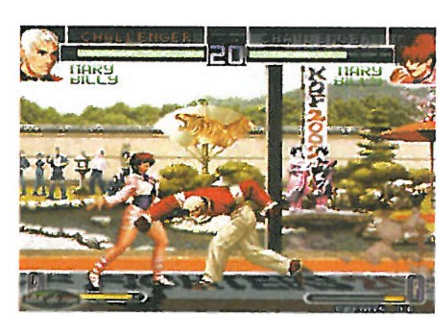
Parece que las cosas no van muy bien en Japón para la increíble consola de **Gates**. Las ventas han mejorado algo gracias a la bajada de precio y a lanzamientos como ***Crazy Taxi 3*** y ***Murakumo***, pero siguen siendo bajas. El retraso de títulos como ***Crimsom Skies*** y ***Tekki*** pueden hacer tambalear dicho sistema, suerte tiene que algunos juegos bandera para las otras consolas también se han retrasado. Por el contrario, poco a poco **Xbox** se perfila en USA como la consola dominante.



Un nuevo chip gráfico y una placa base con un coste mucho más barato que las originales se están produciendo para **Xbox**. Se espera que gracias a esto el precio baje drásticamente.

ARCADE

SNK Neo Geo, ***Breeza Soft*** y ***Eolith*** están trabajando en conjunto en la próxima entrega de la saga ***The King of Fighters***. ***King of Fighters 2002: Challenge to Ultimate Battle*** es el título definitivo. Como principal novedad, los *strikers* han sido eliminados, algo que muchos agradecerán. El sistema de juego ha vuelto al estilo de ***KOF'98***, con equipos de tres personajes y sin una historia definida, ya que será el juego que cierre la saga NESTS (¡por fin!). Podemos ver de nuevo a caras conocidas: Yamazaki, Billy, Mature, Vice, Yashiro, Shermie, Chris y Omega Rugal. Por el contrario, personajes clásicos como King, Shingo, Heidern, Xiang Fei, Bao y Kasumi han desaparecido (en cambio Ramón, Ángel y compañía siguen ahí...). El ilustrador vuelve a ser ***Nona***, el mismo de ***KOF'2001***, aunque parece ser que ha mejorado su estilo. Omega Rugal vuelve a ser el final boss, conservando sus anteriores movimientos y añadiendo nuevos. El 10 de octubre en los salones nipones. Más detalles en el siguiente número.



Fuente e imagen KOF2000: Madman's Cafe

Capcom ha mostrado nuevos detalles de su próximo juego de lucha. Contra todo pronóstico, será un *VS* en *3D,* el cual contará con personajes clásicos como Ryu, Strider, Chun Lee, Mike Haggar, Nash y personajes variados de algunos títulos de **Capcom**. Además, tres nuevos personajes han sido confirmados. El sistema de lucha será muy parecido al de ***Capcom VS Snk***.



Otras noticias

Sega ha anunciado el juego de fútbol ***Virtua Striker 3 ver. 2002*** (aparecido en GC) será versionado en recreativa usando placa **Triforce**. Aprovechando la similitud y facilidad que da dicha placa con la **Gamecube** para hacer una conversión perfecta.

Sega se quiere expandir en el mercado americano y europeo, aunque todo parece ser un rumor, han aparecido noticias en las que se comentaba que **Sega** podría comprar a **THQ** e **Infogrames**. De ser cierto, algunas compañías como **Electronic Arts** podrían verse amenazadas, no por los títulos que hacen, sino como *third party* dominante.

Tecmo hace público que programará ***Dead Or Alive 4*** y que estará disponible en el 2003. De momento no han anunciado consola alguna, aunque las ventas de la tercera parte en **Xbox** (más de 1 millón) hacen creer que la consola de **Microsoft** será la elegida. **PS2** parece totalmente descartada por falta de potencia (recordemos que ***DoA 2*** en su versión **Dreamcast** superaba al de **PS2**).

Square pondrá a la venta en Japón los *remakes* de ***Final Fantasy I*** y ***Final Fantasy II*** ambos para **Psone**, al precio de *3800 yenes* unidad y un *pack* de edición limitada con los dos juegos y 3 figuras de coleccionista por *8800 yenes*, los juegos contarán con unos gráficos mejorados y con intros



CG. Se desconoce si llegarán a Europa, pero viendo que los últimos *remakes* de **Square** sí que han aparecido por aquí, no se descartan. Eso sí, la edición coleccionista olvidadla.

The King Of Fighters y ***Metal Slug*** serán juegos de móviles, una empresa llamada **Digital Bridges** será la encargada de conversionarlos. También es posible que programen otro juego de la saga ***Samurai Shodown***, ya que **Playmore** tiene los derechos de estos tres grandes juegos.

La famosa compañía **Compile** (creadora de los ***Puyo Puyo***), ha creado conjuntamente con **Taito** un nuevo juego de puzzle para *arcade*. Su nombre es ***Pochinya*** y su mecánica es similar a la de los ***Puyo***.



Este año el **Tokyo Game Show** se presenta con un cartel de lo más interesante, compañías como **Sony, Sega, Square, Capcom,** etc, presentarán sus títulos más importantes para el año que viene. La gran ausente será **Nintendo**, ya que celebrará un show privado.
Nuestro compañero ***Zer0Sith*** se desplazará al evento para cubrirlo con un megarreportaje.
Shinji Mikami, creador de la saga



RE, ha hecho algunas declaraciones algo polémicas en una emisora de radio japonesa:
> Las consolas de **Sony** se venden tanto porque se rompen fácilmente y hace falta comprar otra (totalmente de acuerdo, con **PSX** sucedía lo mismo que con **PS2**).
> Él mismo tuvo que comprar dos **PSX** y dos **PS2**. Tuvo que comprar la segunda **PS2** porque mientras jugaba a ***Super Robot Wars***, las batallas tardaban demasiado en cargar debido al desajuste de la lente (este ***Mikami*** sí que sabe).
> Lo mismo opina de los PC y los Walkman. Tampoco se libran los teléfonos móviles de la casa japonesa **Docomo**.
> Por último, critica a **Square** y a su ***Kingdom Hearts***, y los compara con ***Biohazard*** de **Gamecube**. Siendo, en su opinión, ***KH*** un juego que no está mal, y ***Biohazard*** un juego de mucha calidad.

Por último, una lamentable noticia. Se han detectado en muchos salones recreativos de España, una serie de máquinas en cuyo interior no hay una placa original... sino un MAME (famoso emulador multiplataforma). Se reconocen fácilmente por tener una buena variedad de juegos a elegir a través de un menú. En otros casos, puede parecer una máquina original (usualmente ***KOF's*** o juegos de *CPS2*), pero si nos fijamos, veremos que la resolución e incluso (no siempre) la velocidad es distinta a la original. Se han llegado a encontrar hasta en salones **Newpark**. Si veis algún mueble de éstos NO GASTÉIS UN SOLO EURO EN ELLOS. Primero porque MAME es emulador gratuito, y segundo, porque estaréis contribuyendo a que cuatro listillos se beneficien del trabajo de las compañías de videojuegos. Además, los distribuidores de placas arcade del país se verían afectados. Bastante mal está ya el panorama de los arcades por estos lares, como para acabar de rematarlo del todo.

FIRST IMPRESSION

BREATH OF FIRE V DRAGON QUARTER

ブレス オブ ファイア V ドラゴンクォーター

*Cuando **Capcom** sacó a la luz **Breath Of Fire** todo el mundo se extrañó mucho, ya que no era un título que reflejara el espíritu que tenía hasta entonces la compañía. Pero tras la primera entrega, los RPG de **Capcom** se han hecho respetar y han agradado a mucha gente. Con **BOF V** suben un peldaño más en este difícil género.*

En el pasado E3, **Capcom** ponía en conocimiento de todos uno de los trabajos que estaba realizando para **PS2**, no era otro que ***Breath Of Fire V: Dragon Quarter***. En esta ocasión nos volveremos a poner en el pellejo de un personaje llamado *Ryu* (como ya es costumbre en esta saga), el cual tiene 16 años y trabaja en un grupo llamado "*Ranger*".
Ninguna historia está completa sin un grupo "enemigo", pues en esta ocasión se llamará *Trinity*.
El argumento nos transportará a un mundo totalmente subterráneo, exactamente a una ciudad llamada *Shelter*, de la cual no pueden salir debido a que el planeta se encuentra totalmente devastado y es imposible vivir en la superficie.
En lo que al apartado técnico se refiere, os diré que ***BOF V*** estará totalmente elaborado en *3D* con un toque del ya famoso *Cell Shading* que hizo tan popular **Sega** con ***Jet Set Radio***, tal y como podéis ver en las imágenes.
En las batallas también tendremos "grandes" novedades, compuestas por *"Positive encounters"* y *"Tactic system"*, la primera permitirá que coloquemos a nuestros héroes por el escenario antes de comenzar la batalla, y con la segunda podremos colocar una serie de trampas y señuelos también en el área de lucha.

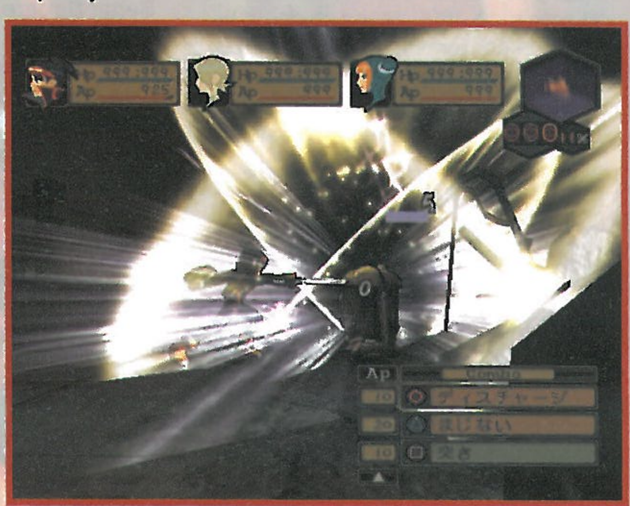




Poco más queda por decir de este pequeño avance, sólo que está anunciado para finales de año en el país del sol naciente y que aquí llegará cuando alguien se decida a traerlo, posiblemente **Electronic Arts**.

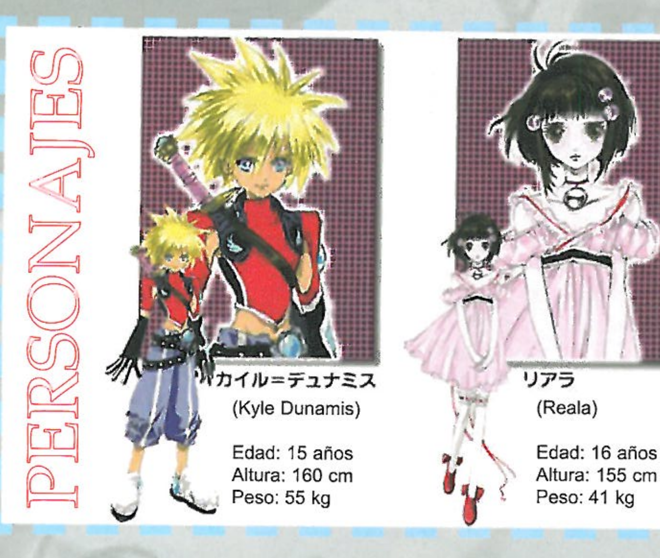
Zer0Sith
Zer0sith@hotmail.com







¡¡Monopolio de buenos RPGs en la ***PS2****!! Esta vez le toca a la continuación de otra saga legendaria en el mundo de los videojuegos. Estamos hablando de* ***Tales of Destiny 2****, el nuevo* ***Tales*** *de* ***Namco*** *que nos hará sufrir ataques de ansiedad por la espera.*



COMPAÑÍA: NAMCO
SISTEMA: PLAYSTATION 2
GÉNERO: RPG

Aunque el juego sólo está al 40% de su desarrollo, **Namco** ya nos ha revelado algún que otro dato de interés, sabemos que la historia tendrá lugar 18 años después de ***Tales of Destiny***. Esta vez, tendremos como protagonista a Kyle Dunamis, hijo de Stahn Aileron y Rutee Katrea, respectivamente los héroes de la entrega anterior. La heroína del juego será una muchachita llamada Reala, de aspecto frágil y misterioso, sus extraños poderes mágicos conducirán a nuestro héroe al principio de la aventura.





Desde que hemos visto las impresionantes imágenes del juego seguimos atónitos, sólo de pensarlo en movimiento se nos cae la baba a chorros, además seguramente gracias a la potencia de la **PS2** y la capacidad de los *DVDs* tanto la calidad visual como la sonora serán mucho más bestiales que sus antecesores.

Mutsumi Inomata será de nuevo el diseñador de este ***Tales*** (su estilo salta a la vista) y el juego está previsto comercializarse dentro de Japón en diciembre de este año. No sabemos cuánto tiempo tardarán en traducirlo al inglés.... (A esperar de nuevo (ToT) ¡qué desgraciados somos!).

Ryofu y las special forces de Ibiza
denlangrisser@msn.com



¿¡Cómo no!? ***Tales Of Destiny 2*** *utiliza unos espectaculares gráficos en 2D. (¡¡Qué tanto Cell-Shading y tanto Cartoon Animation!!, ¡El 2D tradicional es lo mejor! ¬o¬).*

SE ARMÓ EL JALEO

Algún despistadillo dirá ¿pero qué demonios?, si ***Tales of Destiny 2*** es de **PSX** y ya salió hace tiempo. Pues en realidad esto es sólo un lío de nombres que causó **Namco América** al cambiar el nombre original de ***Tales of Eternia*** (la tercera entrega de la saga) por la de ***Tales of Destiny 2***. Claro los listillos pensaron que haciendo esto, la gente reconocería fácilmente que es la continuación de ***Tales of Destiny*** (la segunda parte del juego) l¬_¬lU, gracias a ellos estamos metidos en un tremendo lío de nombres.



COMING SOON



¡Capitán, a estribor! **Eternal Arcadia**, el mejor Rpg de **Dreamcast**, aterriza en **Nintendo Gamecube**, con incluso más esencia.

ETERNAL ARCADIA LEGEND

COMPAÑÍA: SEGA
SISTEMA: GAMECUBE
GÉNERO: RPG



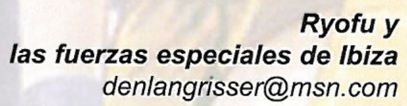
Desde luego, ***Eternal Arcadia***, (más conocido como ***Skies Of Arcadia***, ¡los americanos lo cambian todo!) es el mejor *Rpg* indiscutible de ***DC***, éste es de los juegos que lo pruebas un poco y ya no sueltas el mando hasta que lo terminas. **Overworks** es la filial de **Sega** que ha dado vida a este maravilloso *Rpg* de barcos voladores, y no es de extrañar que el juego tuviese tanta calidad, ya que han metido mano los creadores de la fabulosa saga ***Phantasy Star***. Los poseedores de una ***PS2*** caen en desgracia, porque ***Eternal Arcadia Legend*** será exclusivo para la **NGC**, la razón de el porqué **Sega** ha cancelado el desarrollo de la versión de ***PS2*** es porque **Sega** quiere centrarse en la **NGC**.

En este remake tendremos muchas novedades, lo más destacado es que tendremos un nuevo personaje manejable, una chica con una guadaña llamada *Piaster*. Ella viaja en su barco volador Avenger y es una buscadora de tesoros apodada "ángel de la muerte", todo parece indicar que su enlace con la historia del juego será extenso. Otros puntos destacados son los mejorados gráficos, la historia será más larga y tendrá más eventos e incluso habrá una aceleración de los combates con respeto la versión de ***DC***. El punto negativo llega con la confirmación de que **Sega** va a censurar los diálogos inadecuados o escenas de alcoholismo entre otras, para que el juego sea políticamente correcto y lo puedan jugar todas las edades (O.oU Pero nos preguntamos ¿Qué tiene la versión original para ser censurada?. Es un poco absurdo).

El juego tiene previsto comercializarse en Japón el 28 de noviembre, pero todavía no sabemos nada sobre cuando saldrá aquí.



PIASTER



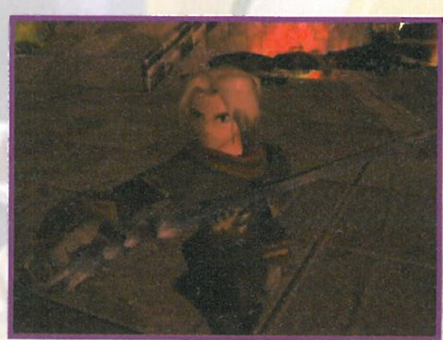
Ryofu y las fuerzas especiales de Ibiza
denlangrisser@msn.com



Vyse es el protagonista de este juego, un joven pirata con un fuerte espíritu de aventura.



***Overworks** ha podido crear un fantástico mundo volador lleno de fantasía y aventura.*



Wario World



***Wario World** fue una de las grandes sorpresas preparadas por **Nintendo** para el **E3**. Tras haber visto las aventuras de Wario en portátiles va llegando la hora de que este antihéroe dé un gran salto a **GameCube**.*

COMPAÑÍA: TREASURE
SISTEMA: GAMECUBE
GÉNERO: PLATAFORMAS





El paso a las *3D* de *Wario* no podía ser más esperanzador, y es que tras este título nos encontramos ante una de las compañías más importantes de la historia, al igual que desconocida. No hablamos de otra que de **Treasure**, un grupo de programadores que se separó de **Konami** tras haber hecho títulos de gran popularidad.
Pero centrándonos en el título que nos concierne en esta página, en el **E3** se pudieron ver cosas muy interesantes aunque el juego siga aún en desarrollo. Mapas totalmente en *3D* de grandes proporciones, enemigos por doquier y músicas al más puro estilo **Nintendo**. Pero el apartado que más sorpresa nos dará será la acción, ya que ninguna compañía como **Treasure** para dotar a un título de esta sensación, y no es para menos ya que son los autores de juegos de la talla de ***Gunstar Heroes, Radiant Silvergun, Guardian Heroes*** y una larga lista de juegos de calidad.
El juego parece estar a camino entre un plataformas de toda la vida y un juego de pelea al más puro estilo ***Final Fight***, podremos realizar combos, presas, golpes especiales, etc.
La historia, por lo que hemos podido saber de momento, no es nada del otro mundo, unos personajes malignos han despojado a Wario del gran amor de su vida, es decir sus tesoros, y tendremos que recorrer los niveles recuperando monedas, joyas y cofres.
Hasta aquí lo poco que hemos podido ver de este título en el **E3**, más información en próximos títulos con el reportaje del **Tokyo Game Show** de septiembre de este año, el cual nos deparará muchas gratas sorpresas más.



Zer0Sith
Zer0sith@hotmail.com









SUPER MONKEY BALL 2

COMPAÑÍA SEGA
SISTEMA GAMECUBE
GÉNERO PRUEBAS



*Dentro de poco podremos disfrutar de la secuela de **Super Monkey Ball** para **Gamecube**, sin duda, uno de los juegos más originales y adictivos de los últimos tiempos.*

Muchas veces los mejores y más originales videojuegos surgen de las ideas más alocadas. Una idea como la que tuvo el grupo **Amusement Vision** de **Sega**, que creó ***Super Monkey Ball***, un juego que consiste en conducir a un mono encapsulado en una bola a través de retorcidos y gigantescos laberintos, con el fin de encontrar la salida en un tiempo límite. No suena muy original, pero donde reside la gracia del juego es en que no controlamos al mono directamente, sino el escenario, que podemos girar en cualquier dirección, jugando de esta manera con la inercia del personaje.



En esta secuela disfrutaremos de multitud de novedades, como el nuevo modo historia, con 10 mundos con distintas temáticas, la inclusión de infinidad de fases para el modo de juego clásico y los minijuegos, que pasan de 6 que tenía en la primera entrega a 12. También se ha mejorado el juego a nivel técnico, con una mejora en la calidad gráfica y del conjunto más que notable.

Evil Ryu
Jsaotome2000@yahoo.es



MINIJUEGOS

En ***Super Monkey Ball 2*** disfrutaremos de los geniales minijuegos de la primera entrega y otros totalmente nuevos para disfrutar de increíbles partidas multijugador. Con un total de 12, vamos a poder disfrutar desde el genial juego de bolos que nos enganchó en ***Super Monkey Ball***, a los nuevos de tenis y fútbol, entre otros.







COMING SOON





すべてを壊せ、

GUNGRAVE

グレイヴ。

***Red Entertainment** es conocida por ser la compañía que programa la saga **Sakura Taisen**, no en vano, todos los títulos de dicha saga son un éxito de ventas, y eso que no salen de Japón. Con **Gun Grave** ha cambiado radicalmente de estilo... Bienvenidos al infierno.*

Gun Grave es el producto del acuerdo entre **Red Entertainment** y **Sega** con la ayuda del diseñador de personajes **Yasuhiro Nightow** (***Trigun***, ***Trigun Maximum***) y el encargado de los diseños mecánicos **Kosuke Fujishima** conocido por ***Ex Driver*** y ***You're Under Arrest***.

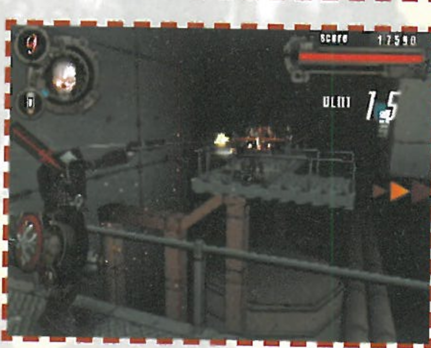
Básicamente nos encontramos con un ***Devil May Cry*** pero a lo bestia, sin ningún segundo de respiro.

Nuestro prota recibe el nombre de "Beyond The Grave" aunque también es conocido por el mundo por "Shinigami" o "God of Death". El arma estándar, al igual que en el gran juego de **Capcom**, son dos revolver llamados "Cerberus" y un cañón con forma de tumba que lleva a la espalda.

Gráficamente se ha optado por la técnica *Cell Shading*, quizás parezca menos sangriento con esta forma de mostrar los gráficos, aunque le da un toque muy distintivo.

La versión que hemos probado sufre bastantes ralentizaciones y el juego es muy corto, en unos 45 minutos puedes acabártelo, si continúas como un bestia, claro. El problema es que es un juego muy lineal y al finalizarlo no tiene ningún aliciente para volver a jugar.





En cuanto al apartado sonoro se incluye una gran variedad de estilos predominando los temas rockeros, los cuales parece que para esta clase de juegos quedan como anillo al dedo.

Puede que este título no colme las expectativas que se crearon cuando se anunció. En la redacción no ha gustado mucho, pero prepararemos una *review* cuando el lanzamiento europeo esté cerca (si es que sale en Europa).



Sir Arthur
Makaimura_Saga@hotmail.com

COMING SOON



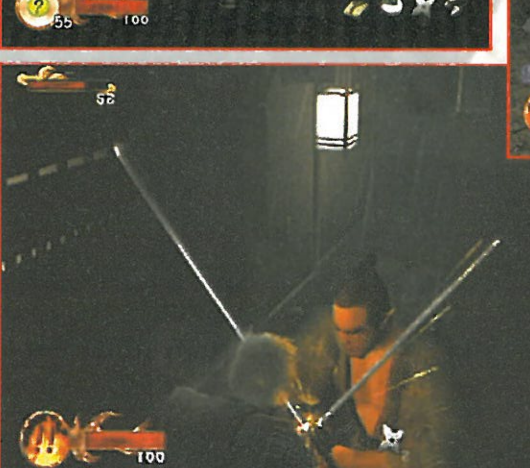
COMPAÑIA: ACTIVISION
SISTEMA: PLAYSTATION 2
GÉNERO: ACCIÓN

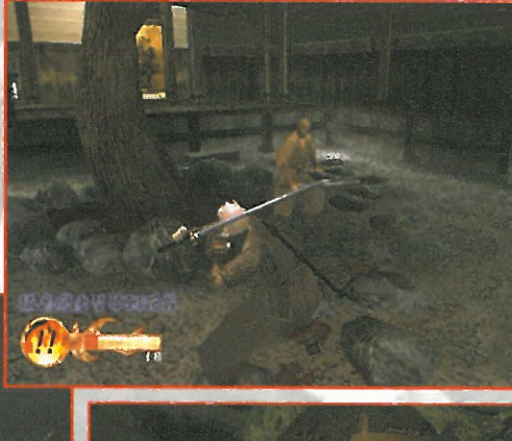
La nueva entrega de ***Tenchu*** *da el salto a* ***PS2*** *continuando las aventuras de Rikimaru y Ayame, con un lavado de cara absoluto.*

A primera vista, nos daremos cuenta de uno de los cambios más evidentes, es decir, el entorno gráfico. Éste se verá renovado totalmente de sus antecesores con mucho más detalle y nitidez, debido al salto de generación de la plataforma.

Pero lo que nos llama la atención, es el hincapié que los desarrolladores están haciendo en la jugabilidad, ya que se están puliendo todos los movimientos de los protagonistas para que éstos sean más fáciles y rápidos de ejecutar, ya que en anteriores entregas el control de algunas acciones se hacía algo tosco y lento.









Además, están desarrollando la trama para darle un toque de **RPG**.

Los mapas también se verán afectados de todas estas mejoras, ya que mejoraran tanto en tamaño como en calidad, dándonos más libertad si cabe, para movernos de un lado a otro.

Tenchu 3 estará dotado de 25 niveles repletos de enemigos, en los cuales se está trabajando para mejorar su inteligencia artificial.

Una de sus grandes novedades será la opción de poder jugar en modo multiplayer a pantalla partida.

En sus extras os podemos adelantar, de momento, que tendrá varios finales y un personaje oculto.

Ahora sólo queda esperar a finales de este año, que será cuando ***Tenchu 3: Wrath Of Heaven*** hará su aparición en el mercado. Os mantendremos informados.

Zer0Sith
Zer0sith@hotmail.com

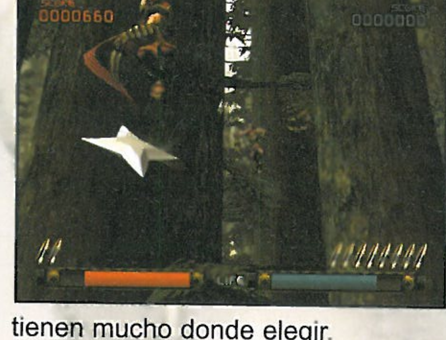
*La verdad es que la **GunCon 2** está que arde, si nos hemos enfrentado a terroristas, vampiros, zombis y dinosaurios a tiro limpio, ¿qué os parece liquidar una ración de hombres peludos dentro de trajes de encaje? (por cierto ¿dónde guardan tantas armas estos tíos?).*

Ninja Assault

NINJA ASSAULT™

COMPAÑÍA: NAMCO
SISTEMA: PLAYSTATION 2
GÉNERO: GUN SHOOTER







En el **Jamma Show** (feria de recreativas de **Japón**) de hace 2 años, pudimos disfrutar de ***Ninja Assault***, un arcade de tiros programado originalmente por **Namco** bajo la placa recreativa **Naomi 2** de **Sega**, pero debido al abandono de la **Dreamcast**, se pensó que nunca sería programada para formato doméstico. Ahora **Namco** ha decidido que los afortunados usuarios de **PS2** puedan disfrutar este gran título.
El género de tiros o *Light Gun Games*, está de suerte, con la llegada de ***Ninja Assault*** y títulos como ***Time Crisis 2***, ***Vampire Night, Gun Survivor: Dino Stalkers, Virtua Cop Rebirth*** y el casi confirmado ***Time Crisis 3***, los aficionados a este tipo de juegos tienen mucho donde elegir.
En ***Ninja Assault,*** como bien dice el título, nos enfrentaremos a legiones de asesinos silenciosos, enemigos con *katanas*, *shurikens*, ametralladoras y todo tipo de armas arrojadizas.
Gráficamente el juego es bastante vistoso y se mueve a 60 *frames* por segundo sin ninguna ralentización.
La forma de jugar se asemeja más a un Virtua Cop que no a los ***Gun Survivors*** de **Capcom,** ya que la cruceta de la pistola no se usa para desplazarse.
Namco ha confirmado que se incluirán 32 mini-juegos, que como sean al estilo ***Point Blank*** nos lo vamos a pasar de miedo.
El lanzamiento europeo se espera que sea antes de navidad, no se sabe si **Namco** lo pondrá a la venta en un pack especial con la pistola, pero si lo hizo con ***Time Crisis 2*** y ***Vampire Night*** no es de extrañar que pudiese darse el caso.

Sir Arthur
Makaimura_Saga@hotmail.com







COMING SOON

TEKKI

*¡Los juegos de mechas están de moda!. Además del genial **Murakumo**, **Xbox** acogerá el -seguramente- más realista juego de "roboces" visto hasta la fecha para sistema alguno: **Tekki**.*





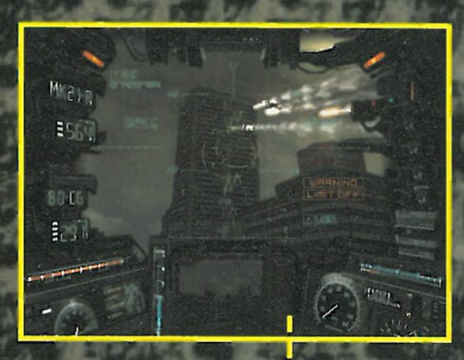
Tekki (traducido literalmente: jinete de hierro) es el nombre con el que se conoce al proyecto más innovador de **Capcom**. Por lo que hemos podido ver, ***Tekki*** será un "realista" juego de mechas. ¿Porqué realista?. Para empezar, no tendremos nada parecido a un ***Gundam*** o un ***Mazinger***, lo que manejaremos serán VT (Vertical Tanks), es decir, pilotaremos "tankes con patas" (algo así como lo visto en los ***Front Mission*** de **Square**). Así pues, la velocidad del robotejo estará muy limitada, haciendo tosco y pesado el manejo (pero muy preciso), consiguiendo así un efecto más cercano a la realidad. El armamento estará limitado y no será nada fuera de lo común (olvidaos de armas devastadoras cargadas con energía de vete a saber donde), metralletas, cañones de largo alcance y misiles serán nuestros aliados en la batalla. Y hablando de aliados, en algunas misiones estaremos respaldados por algunos compañeros, con los cuales podremos comunicarnos por medio de la radio, previa búsqueda de su frecuencia con la rueda del panel central del inmenso mando. ¿Inmenso mando?. Sí, a esto me refería al llamar "proyecto innovador" a ***Tekki***. **Capcom** encargó a **ASCII** la producción de un enorme panel de control, dividido en tres secciones: la izquierda encargada de la movilidad, la central de las comunicaciones, y la derecha del armamento. Por si fuera poco, con el artilugio vendrán incluidos tres pedales, encargados de controlar la velocidad. Ahí es nada. De momento ya está confirmada su salida en USA bajo el nombre de ***Steel Batallion*** (en el CD dedicado al E3 del número 1 de **Games Tech** pudisteis ver un vídeo). Esperemos que nos lo traigan en versión PAL, y a un precio razonable (en Japón se puede adquirir por 19800 Yens, unas 31000 pts).

Real Yagami





Aquí tenemos el "pequeño" panel de control...



En Tekki TODO es destructible. Y sino, que se lo pregunten a ese edificio...



MURAKUMO



***From Software**, los creadores de la saga **Armored Core**, nos ofrecen un nuevo juego de robots para **X-Box**. **Murakumo**, ya disponible en Japón.*

En un futuro no muy lejano, una poderosa compañía llamada Lugnal crea la ciudad de Oliver Port. La compañía y la ciudad crecen a un ritmo frenético y la Lugnal crea los ARK, robots gigantes que realizan todo tipo de tareas. Los ARK empiezan a tener fallos y ponen en peligro al mundo, creándose el grupo especial Murakumo, pilotos especializados en controlar ARKs, cuya misión es proteger y luchar con las mismas armas contra los robots enemigos.

Tomaremos parte en la batalla convirtiéndonos en pilotos de Murakumo, en diversas misiones en la que escogeremos al piloto más adecuado para cada caso.

Éste es el argumento de ***Murakumo***, programado por **From Software**, un juego de acción desenfrenada que nos recordará en su desarrollo a un juego de naves en 3D, en el que podremos jugar en primera o tercera persona y usar distintos tipos de arma. ***Murakumo*** destacará por su sencillo sistema de control y su tremenda sensación de velocidad.

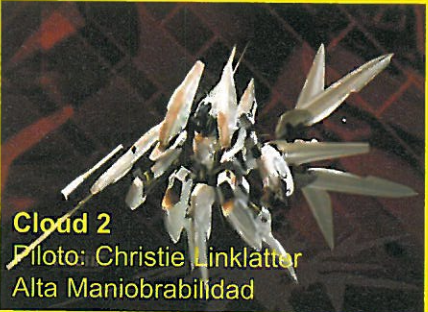
Esperemos poder disfrutar de este juego en breve y así poder dar una valoración total del mismo, ya que a primera vista promete bastante.

Evil Ryu
Jsaotome2000@yahoo.es

MECHAS DE MURAKUMO



Cloud 1
Piloto: Gerald Rothschild
Versátil



Cloud 2
Piloto: Christie Linklatter
Alta Maniobrabilidad



Cloud 4
Piloto: David Nives
Fuertemente acorazado



Cloud 3
Piloto: Kirk Levin
Armamento pesado



Cloud 5
Piloto: Lisa Wakura
Combate cuerpo a cuerpo







TALES OF WORLD NARIKIRI DUNGEON 2

***Namco** ha anunciado en su página web el lanzamiento de **Tales of the World Narikiri Dungeon 2** para Octubre de este mismo año. Otro RPG más que se une a la gloriosa lista de títulos de **GameBoy Advanced**, y lo mejor está por llegar.*

COMPAÑÍA: NAMCO
SISTEMA: GAME BOY ADV
GÉNERO: RPG





Tales of World es la secuela del título que salió para **GameBoy Color** en el año 2002.
El juego está protagonizado por Kyaro y Furio del pueblo de Regina, son los poseedores de la Diosa del templo del árbol y los encargados de protegerlo de sus enemigos. Esta diosa también ha hecho llamar a otros protagonistas de la saga ***Tales*** para ayudarte en tu misión.
Este título traerá como principal novedad la posible elección de más de 150 trajes, los cuales proveerán a nuestros personajes de habilidades de distintas "*profesiones*" tales como guerrero, mago y otros. Dependiendo de las combinaciones de trajes que hagamos nuestros personajes conseguirán unas habilidades u otras.
El sistema de combate será del mismo tipo que el de otras entregas de la saga, podremos manejar hasta 3 personajes en la batalla.

TOW tendrá un sistema de escenario libre, es decir, seremos libres para elegir el orden de nuestras misiones. Además, adoptará el sistema de equipamiento y comida de ***Tales of Eternia***.

Parece ser que después del éxito de ***Golden Sun***, este título tiene muchos puntos para llegar traducido a nuestro país, esperemos que sea así, ya que parece que desde la aparición de **GameBoy Advanced** el mercado español está algo más cuidado que antaño. Sólo queda esperar acontecimientos.


Zer0Sith
Zer0sith@hotmail.com













*Una de las entregas más desconocidas de la saga de **Rockman** vuelve a estar de actualidad, ya que **Capcom** sigue con los remakes de antiguos juegos, lo que parece ser una costumbre ya habitual en **GameBoy Advanced.***



ROCKMAN & FORTE







Rockman & Forte fue uno de los últimos lanzamientos de **Super Famicom**, y también salió una versión posterior para ***Wonderswan***, ninguna de las cuales llegó al mercado europeo, una verdadera lástima ya que es, bajo mi parecer, uno de los mejores títulos de la saga. Aún y así, tenemos otra oportunidad y esta vez muy fiable para que este título salga a la venta en nuestro país.

Podremos empezar la historia controlando al famoso robot azul o a Forte, un personaje que se une a Rockman. Cada uno tiene sus habilidades y sus puntos débiles, elegir a uno de los dos queda en vuestras manos.

Gráficamente no será un título que nos sorprenderá excesivamente, ya que posteriormente han salido varias entregas de nivel superior en este aspecto en consolas habituales.

En el apartado sonoro está por encima de muchos de la saga, buenas melodías y mejores *FX* que harán las delicias de todos.

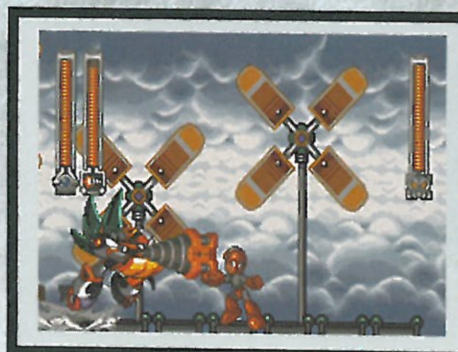
La dificultad puede resultar desesperante pero no hay que olvidar que todos los juegos de esta saga, en mayor o menor medida, se han caracterizado por este hecho. Lo cual hará las delicias de amantes de Rockman y de juegos que requieren mucha habilidad y atención.

Sólo nos queda esperar que esta vez por fin caiga en nuestras manos, cosa que no parece muy difícil vista la situación actual de **GameBoy Advanced**.



Zer0sith
Zer0sith@hotmail.com









Golden Sun The Lost Age

*El por ahora mejor **RPG** de **GBA** ya tiene secuela, y como buque insignia de este género, **Golden Sun 2** promete ser un título indispensable que **Camelot** y **Nintendo** pronto nos presentarán en forma de cartucho con una gran y épica historia de bolsillo.*

COMPAÑÍA: CAMELOT
SISTEMA: GAME BOY ADV
GÉNERO: RPG







La gente de **Camelot** rompieron moldes con ***Golden Sun***, juego que es y será una referencia a tener muy en cuenta para todo gran fan de los **RPG**. En ésta segunda entrega, disfrutaremos de los fenomenales gráficos que con tanto colorido han llenado nuestras pantallas. Usará el mismo motor gráfico, por lo que no deberíamos sentirnos decepcionados en ese apartado. Y en los *FX* y banda sonora, es muy dudable que nos decepcionen por tener baja calidad o mala composición. El juego sigue la primera entrega, en la que las preguntas que se quedaron en el aire se irán contestando, cerrando así poco a poco la historia de la entrega (¿o quedará abierta para ***GS3***?).

Esta vez llevaremos a Felix como protagonista, y la acción se desarrollará antes de lo sucedido en ***GS***, desvelando la relación con los personajes que de alguna forma están ligados a él. Algunos aspectos técnicos también han cambiado, entre ellos la cantidad de Djinn a invocar, que son unos 35 en total y que pueden llegar a alcanzar el nivel 5 de invocación. Habrá medios de transporte, los Djinn tendrán la capacidad de llevarnos a través del mapa (al estilo ***FF***). Cabe destacar que habrá nuevas psicoenergías (magias) y posiblemente una forma para cargar la partida del primer **GS** (¿será para desbloquear zonas secretas?). ***Golden Sun*** pronto volverá a brillar en nuestras **GBA** como nunca.

*No, no es una **Sailor Moon** ^^u, es un Djinn.*



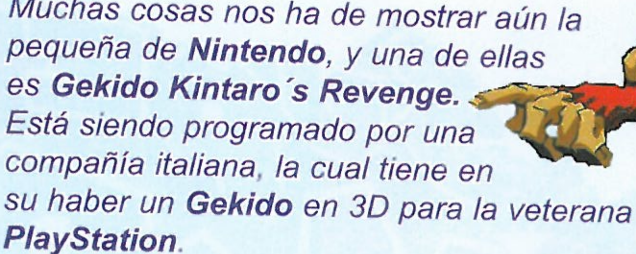
Orikom,
y las Fuerzas Especiales de Ibiza
Orikom@Hotmail.com



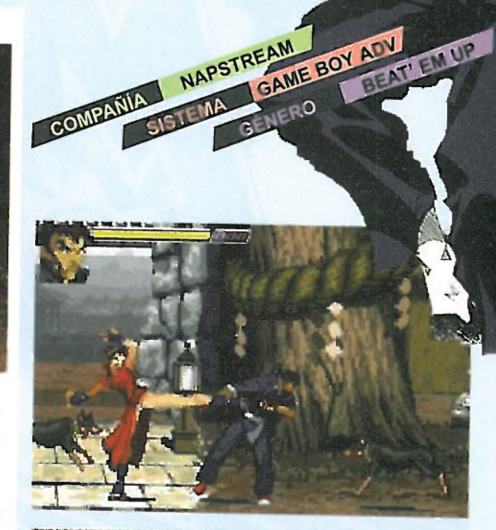


Un Rpg sin dragones sería como un zapato sin suela.





Muchas cosas nos ha de mostrar aún la pequeña de ***Nintendo****, y una de ellas es* ***Gekido Kintaro´s Revenge.*** *Está siendo programado por una compañía italiana, la cual tiene en su haber un* ***Gekido*** *en 3D para la veterana* ***PlayStation****.*



La compañía **Napstream** nos presenta un *beat´em up* para la pequeña de **Nintendo**, un juego al estilo ***Final Fight*** pero a la Europea. Las imágenes mostradas nos muestran que los **Napstream** están usando bien la potencia de la **GBA**, ya que se muestra un gran colorido en personajes de un gran tamaño. Veremos si saben hacer mover semejantes *sprites*, y decimos veremos, porque hay potencia suficiente en esta consola para hacerlo fluidamente y con buenas animaciones. Esperemos que no se olviden del importante apartado que es el sonido y nos obsequien con unos buenos *FX* y pegadizas melodías entre golpe y golpe.

Los programadores prometen una *IA* (Inteligencia Artificial) muy avanzada para que la partida no sea un paseo en un campo de flores, así como también han prometido toques de aventura para que el juego sea más largo y profundo. Así, Tetsuo (el protagonista) podrá ir interactuando con gente que haya por la pantalla y obtener información para avanzar en su objetivo, pero todo en su justa medida, para que los fanáticos de la acción no se aburran. Y cómo no, el juego incluirá movimientos especiales e incluso la posibilidad de hacer combos (¿serán como los del ***Sengoku 3***?). Lo que sí parece ser es que este cartucho nos obsequiará con horas de diversión en nuestra pequeña, pero gran consola.

Cabe hacer una pequeña reseña sobre ***Gekido***, el cual (como ya mencionamos) tuvo una entrega poligonal para **PSX**, pero que no logró ser el juego que **Napstream** pretendía. Gracias a la potencia *2D* de la **GBA**, obtendremos aquello que hace tiempo quisieron mostrar al público, pero esta vez en un soporte de *32 bits* que cabe en el bolsillo.

Orikom


Orikom@Hotmail.com











NOW ON SALE

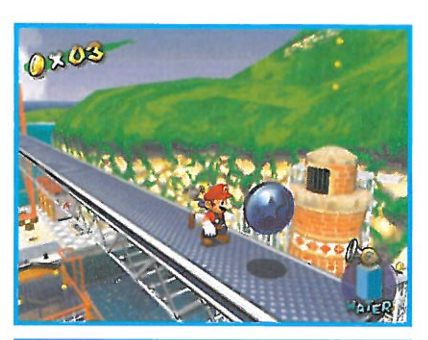




*Mario no es sólo la mascota de **Nintendo**, sino un símbolo de la industria del videojuego, reconocible en prácticamente todo el planeta, y que ahora regresa con una nueva aventura en **GameCube**.*



De la mano del gran **Shigeru Miyamoto** y **Nintendo**, llega ***Super Mario Sunshine*** a **GameCube**, la nueva aventura 3D del fontanero más famoso de todos los tiempos. En esta ocasión, Mario se toma unas merecidas vacaciones junto a la princesa Peach, abandonando el reino de los champiñones. El destino elegido es una paradisíaca isla. Nada más aterrizar comienzan los problemas de Mario, que es acusado de haber ensuciado la isla a pesar de ser inocente. Mario es condenado por un tribunal a limpiar la isla con la ayuda de un sofisticado aparato de limpieza que funciona con agua, y aquí es donde comienza su misión, en la que tendrá que lavar su nombre y probar su inocencia.





Las nuevas aventuras del fontanero discurrirán en paisajes veraniegos, todo ello en la misma isla, en la que podremos visitar ciudades, costas escarpadas o parques de atracciones. Este hecho es sin duda una de las grandes novedades, pero seguro que muchos echarán de menos











los clásicos y nostálgicos escenarios de las antiguas entregas, que mezclaban mundos forestales, de agua, lava o hielo.

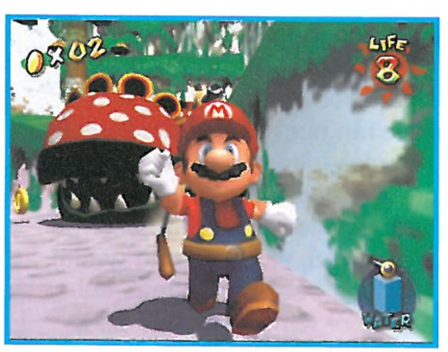
El desarrollo recuerda profundamente al de ***Super Mario 64***, un juego dividido en distintas fases, en las que nuestro objetivo era conseguir estrellas que nos permitían el acceso a nuevos niveles.

En ***Super Mario Sunshine*** tendremos que conseguir emblemas del sol para avanzar en la aventura. Los chicos de **Nintendo**, para diferenciarlo de la anterior entrega, han dotado al famoso fontanero de nuevos movimientos y alguna que otra sorpresa. La principal novedad es la inclusión del aparato expulsor de agua, que nos permitirá lanzar chorros de agua o elevarnos en el aire por un breve periodo de tiempo, como si de un *Jet Pack* se tratara. También habrán nuevos y originales elementos para utilizar en los escenarios, como las cuerdas elásticas, que nos permitirán realizar infinidad de movimientos nuevos.

Otra gran novedad es el retorno de Yoshi, el cual estará encantado de que montemos a su lomo y podamos emular los grandes momentos pasados en ***Super Mario World***.

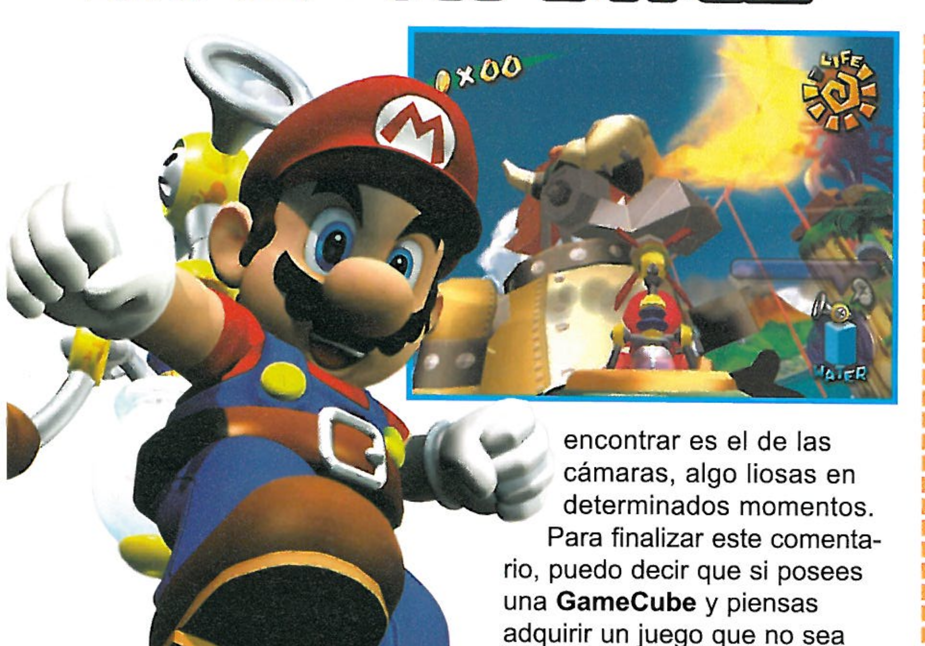
En el aspecto técnico el juego es impecable, los gráficos son coloristas y la sensación de profundidad es impresionante, sin duda uno de los aspectos más conseguido. Los efectos de agua son increíbles.

Quizás el pero en este aspecto son algunas texturas que no están muy logradas. La animación es muy fluida y la sensación 3D perfecta, las posibilidades de Mario son prácticamente infinitas. La música es totalmente veraniega, y difiere bastante a lo que un juego de Mario nos tiene acostumbrados, aunque no falta el clásico remix de anteriores entregas. Como





NOW ON SALE



siempre el responsable de este apartado es el genial compositor **Koji Kondo**. Por último, los efectos sonoros incluirán nuevos y divertidos samples, además de los clásicos sonidos de la saga.
La jugabilidad es *Made in* **Miyamoto**, simplemente genial, sin duda el apartado más cuidado por **Nintendo**, eso es lo que tiene Mario, una vez te pones a jugar no paras. La sensación de manejo que transmite el juego es perfecta, todo conseguido por un magistral y sencillo control del personaje, que nos permite realizar todo tipo de acciones con facilidad, sin complicaciones. El único pero que se puede encontrar es el de las cámaras, algo liosas en determinados momentos.

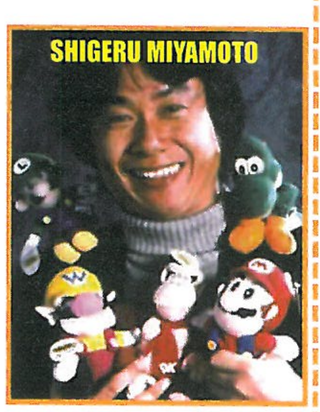
Para finalizar este comentario, puedo decir que si posees una **GameCube** y piensas adquirir un juego que no sea ***Super Mario Sunshine***, sólo pueden haber dos razones, o odias este tipo de juegos o eres de otro planeta.

Evil Ryu
Jsaotome2000@yahoo.es

GRÁFICOS	91 %
SONIDO	90 %
JUGABLE	98 %
TOTAL	96 %

LA HISTORIA DE MARIO:

Alrededor de 1980, **Shigeru Miyamoto** desarrolló su primer videojuego. El juego se basó en Popeye el Marino e intentó hacer popular a la compañía japonesa **Nintendo** en América. Después de perder los derechos sobre el personaje de Popeye, ***Miyamoto*** comenzó a diseñar juegos basándose en sus propias ideas. El primer juego que desarrolló fue ***Donkey Kong***, en el que se bautizó al héroe con el nombre de Jumpman. Después, alguien de **Nintendo** se dio cuenta del enorme parecido de este personaje con *Mario Segali*, el casero de la oficina de **Nintendo** en Nueva York. Así nació el personaje de Mario, que hizo su primera aparición oficial en ***Donkey Kong Junior***.



Juegos más importantes de Mario:

1981: ***Donkey Kong*** (**Arcade**) "Mario aparecía como Jumpman"
1982: ***Donkey Kong junior*** (**Arcade**)
1983: ***Mario Bros*** (**Arcade**) "Luigi el hermano de Mario hace su primera aparición"
1985: ***Super Mario BROS*** (**Nes**) "Aparece Bowser como enemigo y la princesa Toadstool"
1986: ***Donkey Kong y Mario Bros*** (**Nes**) "La versión consola de los clásicos arcades de **Nintendo**"
1988: ***Super Mario Bros 2*** (**Nes**, versión americana) "Un juego desarrollado en Japón llamado "***Doki Doki Panic***", es transformado en el mercado americano en una nueva aventura de Mario"
1989: ***Super Mario Land:*** (**Game Boy**) "La primera incursión de Mario en **Game Boy**, al parecer no fue supervisado por **Miyamoto**"
1989: ***Super Mario Bros 3*** (**Nes**) "Uno de los mejores y quizás el que más ventas ha tenido en la historia de Mario"
1991: ***Super Mario World*** (**Super Nes**) "Aparece el personaje de Yoshi, uno de los mejores juegos de Mario"
1995: ***Super Mario World 2: Yoshi's Island*** (**Super Nes**) "Usó el chip FX2 y es uno de los mejores juegos de plataformas 2D de todos los tiempos"
1996: ***Super Mario 64***: (**Nintendo 64**) "La primera aventura de Mario en 3D, un juego increíble"
2002: ***Super Mario Sunshine***: (**Gamecube**) "La última aventura de Mario que vuelve a lo grande".

NOW ON SALE

AM2 de **Sega** *nos ofrece la conversión de su arcade* **Beach Spikers** *para* **GameCube**, *un adictivo juego de volley-playa en el que las chicas son las protagonistas.*





GRÁFICOS	92%
SONIDO	85%
JUGABLE	90%
TOTAL	90%



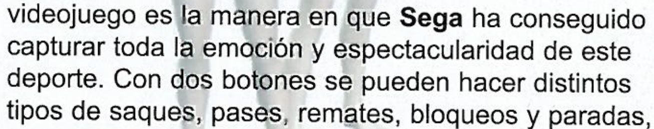




La factura técnica del nuevo juego de **Sega** es intachable, los escenarios y personajes están perfectamente detallados, con geniales efectos como el de la deformación de la arena. La animación es exquisita a unos constantes 60 fotogramas por segundo. El único pero es el sistema de cámaras y cambio de perspectivas, que es algo lioso al principio, pero una vez te acostumbras no es un gran problema. En cuanto al aspecto sonoro, destacar los efectos, que acompañan a la perfección al juego, no como la música, que resulta bastante repetitiva.

En **Beach Spikers** disfrutaremos de varios modos de juego, destacando el exclusivo *World Tour*, en el que podemos crear nuestras jugadoras y subir de nivel al personaje controlado por la consola en distintos torneos. En este modo se pueden comprar distintos items para nuestras chicas, como nuevos bikinis o gafas de sol. También es destacable el modo multijugador, con distintas variantes, como por ejemplo el juego de banderas.

Pero sin duda, el punto fuerte de este videojuego es la manera en que **Sega** ha conseguido capturar toda la emoción y espectacularidad de este deporte. Con dos botones se pueden hacer distintos tipos de saques, pases, remates, bloqueos y paradas, todo de una manera intuitiva, como en el genial ***Virtua Tennis***. Esto convierte a ***Beach Spikers*** en un vicio continuo en modo versus, os lo aseguro.





Evil Ryu

Jsaotome2000@yahoo.es

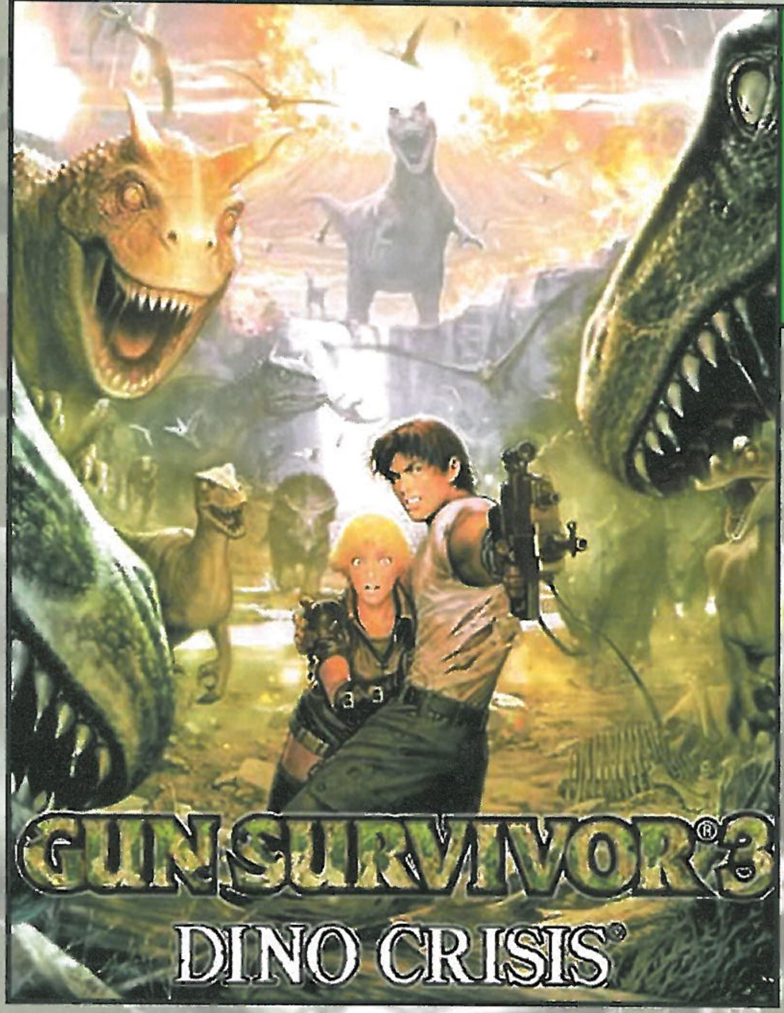




La pareja Española. ¡Todos con la selección!.



NOW ON SALE



Si después de matar zombis a mansalva con la GunCon 2 estás agobiado, échate una partidita a Dino Stalkers. Lo nuevo de Capcom que ha cambiado a los lentos y putrefactos zombis por rápidos y letales dinosaurios.



La tercera entrega de ***Gun Survivor*** demuestra que las dos anteriores eran un simple experimento. Por lo general, todo lo que programa **Capcom** siempre es adictivo y cuidado al máximo, pero hay que exceptuar las dos primeras partes de ***Gun Survivor***, ***RE*** y ***RE Code Verónica***, muy flojas en cuanto a jugabilidad y programación. En este tercer intento han conseguido un gran juego en el que la **GunCon 2** se aprovecha al máximo.

Nuestra aventura comienza en 1943 con una soberbia intro a lo Pearl Harbour en la que somos abatidos por unos cazas enemigos y al saltar del avión en paracaídas nos precipitamos sobre el océano. Mientras descendemos, un caza enemigo se acerca muy rápido y peligrosamente hacia nosotros...

En la primera fase nos tendremos que ver la cara con *pteradones* mientras descendemos en paracaídas, más que nada es una fase introductoria para hacerte un poco con los controles de la pistola. Como sabréis, este título también cuenta con el desplazamiento de la pantalla al usar dichas direcciones, es decir, que no es como un ***Virtua Cop*** con un camino automático, sino que podemos movernos con libertad por los escenarios y buscar el mejor camino posible.









GRÁFICOS	87 %
SONIDO	80 %
JUGABLE	88 %
TOTAL	85 %

Contamos con un radar que en todo momento nos indicará las posiciones de los enemigos para que no nos perdamos.
Durante el juego, mediante el botón de pausa accederemos a un menú donde podemos usar los ítem que hayamos encontrado. Tendremos que estar al tanto de recoger unos ítem rosas con forma de diamante que nos dará valiosos segundos extras, ya que cada fase hemos de acabarla en un tiempo límite.
Nuestro protagonista tiene de serie un arma con munición infinita que también nos sirve de rifle de precisión, como si fuésemos unos francotiradores. Mediante la combinación de los botones **A** y **B** y como es habitual en esta clase de juegos (sino serían muy aburridos) tendremos como arma secundaria un bazooka, una recortada, rifles de plasma, ametralladoras...
Gráficamente el juego es muy nítido y los dinosaurios están modelados y texturizados con una gran calidad, lo único que se le echa en cara son los temidos *dientes de sierra* que hacen que los bordes se encuentren dentados. Parece ser una característica de la **PS2** en lugar de un fallo, que lo es y grave.
La música empleada en este título no destaca mucho, pero tampoco se hace muy pesada, incluso es agradable de escuchar. Lo que sí que destaca es el ambiente sonoro que **Capcom** ha conseguido en este juego, ya que cualquier ruidillo de la espesa jungla ha sido plasmado con fidelidad.
Dino Stalkers nos hace pasar un rato divertido y sin complicaciones, aunque quizás no te llegue a llenar tanto como esperabas, pero supera con creces los anteriores juegos de la saga ***Gun Survivor***. Quizás se le pueda echar en cara que aunque tenga 8 fases se hacen bastante cortas, en menos de 2 horas se puede acabar, aunque si no usas las continuaciones, tendrás juego para rato.

Sir Arthur
Makaimura_Saga@hotmail.com









NOW ON SALE

*Seguramente los **Wild Arms** son conocidos como la mejor saga de RPGs ambientados en un oeste con dosis de fantasía. Pues bien, **Sony** acaba de lanzar en Estados Unidos la última continuación de esta peculiar saga, el esperado **Wild Arms 3**.*

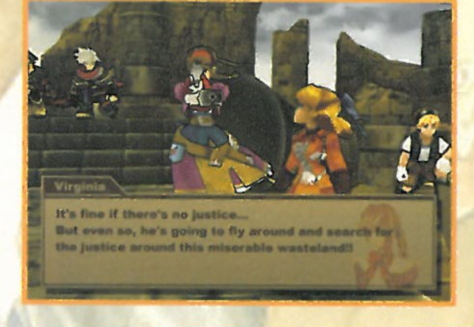


En los tiempos de la **PSX**, **Sony (SCEI)**, al ver el intenso mercado que había en el campo de los *RPGs,* tuvo la idea de desarrollar un *RPG* para intentar adquirir un trozo de este tentador pastel, el resultado fue el primer ***Wild Arms***, un *RPG* fantasioso inspirado en el salvaje oeste americano. Aunque el juego era bastante simple, su banda sonora, diseño y en especial su *opening anime* eran de fábula. Finalmente el éxito en Japón fue inminente y unos años después aparecería en la misma consola una rompedora secuela que sería considerada un juego de culto. Ahora hablemos de la tercera entrega.

Wild Arms significa (*Wild Artifacts From Ruins Memories*) y en esto es lo que se basa todas las aventuras de la saga, explorar ruinas olvidadas y conseguir reliquias antiguas de gran valor, a lo **Indiana Jones** (no se si es una buena comparación (^_^U)...). Para seguir la tradición en ***Wild Arms 3*** también tenemos a varios protagonistas, podremos seleccionar a uno de los cuatro personajes, cada uno con su propia historia auque al final todos lucharán por la misma causa. Sin duda, uno de los aspectos que más nos agrada es que hay muchísimos personajes secundarios, todos ellos muy carismáticos, poco a poco, intervendrán en la historia del juego, (tened cuidado con un chulito odioso llamado Jenearth Cascade >_<U). La jugabilidad es muy variada en ***Wild Arms 3***, como en su antecesor, el juego tiene bastantes dosis de *Action RPG*, continuamente tendremos que ir resolviendo puzzles rompecabezas, es fundamental saber utilizar adecuadamente las habilidades de nuestros héroes para poder avanzar. Respecto al sistema de combate, tendremos el mismo sistema por turnos del ***Wild Arms 2***, (estilo ***Grandia 2***). Los encuentros son al azar, tendremos un indicador que nos alerta del acecho de nuestros enemigos y si queremos evadirlo sólo tendremos que pulsar un botón, pero claro el juego tampoco nos va a permitir huir siempre, (huir es de cobardes ¡¡esa opción para nosotros no existe!! >: ^D). Después de los combates convencionales también podremos disfrutar de unas bestiales batallas con



¡Corre como el viento perdigón! Cuando estemos en el mapa podremos usar a un caballo para recorrer rápidamente el mundo de Filgaia.



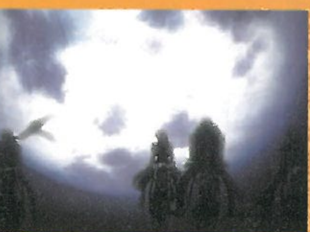


No sería un **Wild Arms** si no tuviese un opening anime de esta calidad (aunque personalmente pienso que en esta entrega es un poco flojo).

OPENING ANIME









NOW ON SALE



mechas gigantes, pero no es una novedad ya que en las anteriores entregas tenían algo parecido, las batalla con golems.

Gráficamente el juego está más que aceptable, el entorno es totalmente en *3D*, los personajes están hechos con *Cell-Shading* (la técnica de moda), y algunos escenarios gozan de detalles de gran calidad, auque sinceramente para ser una **PS2** podrían estar mejor.

La música, sin duda, es el punto fuerte de los ***Wild Arms***, y de nuevo tenemos el fabuloso compositor **Michiko Naruke**, responsable de la banda sonora de los juegos anteriores. Ya sabéis, esas melodías con silbidos que tan bien pegan con los pistoleros y forajidos del oeste.

Para terminar, os diré que la única diferencia entre las versiones americana y japonesa es el nombre, originalmente el titulo del juego es ***Wild Arms 3rd Advance***, pero los americanos lo han dejado en ***Wild Arms 3*** a secas, no es un problema si el juego está tal como está...

Ryofu y las fuerzas especiales de Ibiza
denlangrisser@msn.com







GRÁFICOS	81 %
SONIDO	85 %
JUGABLE	90 %
TOTAL	86 %




Virginia Maxwell:
La Experta sobre los Arms.
Estatura: 163 cm
Peso: 49 kg
Arma: (Brick Rapier Ez, Buntline 93R)
Especialidades: velocidad y resistencia de conjuros.

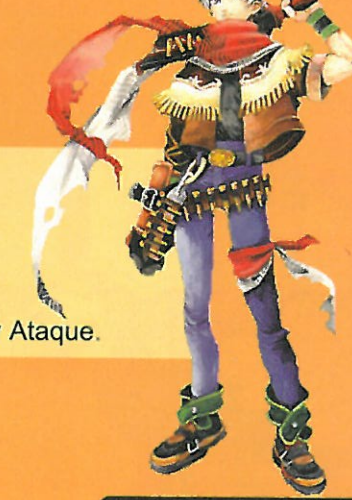


Clive Winslet:
El Caza Recompensas.
Estatura: 177 cm
Peso: 69 kg
Arma: (Gungnir HAG35)
Especialidades: HP, Ataque y defensa.





Gallows Caradine:
Shaman de la tribu de Baskar.
Estatura: 192 cm
Peso: 100 kg
Armas: (Coyote M17F)
Especialidades: HP y Magia.



Jet Enduro:
El Buscador de Tesoros.
Estatura: 166 cm
Peso: 67 kg
Arma: (Airgetlam B/V2)
Especialidades: Velocidad y Ataque.

NOW ON SALE







*Un juego que nunca llegó a ser tan famoso ni reconocido como sus hermanos de género es **Jojo's Bizarre Adventure**, su primera aparición para consola fue en la **PSX** y **Dreamcast**. Nadie se esperaba una secuela, pero **Capcom** sorprende una vez más y aquí la tenemos para **PS2**.*

Pregunta a cualquiera sobre **Capcom** y seguro que te responderá que es una de las compañías con más éxito en juegos de lucha. También sagas como ***Resident Evil*** y ***Megaman*** son una parte importante de la compañía y desempeñan una función vital en el éxito de ésta, pero sus juegos de lucha son los que realmente han colocado a **Capcom** como una de las primeras potencias del mercado.

Para empezar, olvidaros de su antigua jugabilidad, ahora es totalmente una aventura y todo el juego está basado en la quinta etapa del anime, es más, parece una extensión del anime, con *intros* estilo *Cell-Shading* llenas de textos y voces habladas, pero con otros protagonistas.

Esta quinta parte, transcurre después de los combates entre Jojo y Dio vistos en el primer juego, lo que cambia ahora es que llevaremos a los hijos y toda la acción transcurre en Italia. Nuestros héroes son miembros de una banda llamada "Passione" dirigidos por Giorno Giovanni, hijo de Dio.

Gráficamente es muy correcto, el uso del *Cell-shading* es de lo mejor que se ha visto hasta ahora, aunque pensamos que podría haber sido mejor.

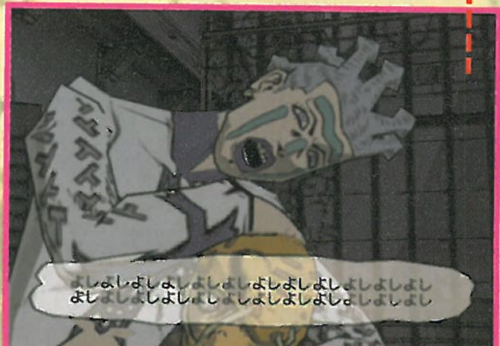


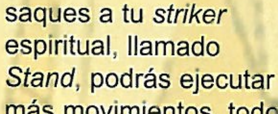


	CAPCOM
SISTEMA	PLAYSTATION 2
VERSIÓN	JAPONESA
PLAYERS	1
GÉNERO	AVENTURA
DURACIÓN	11 FASES

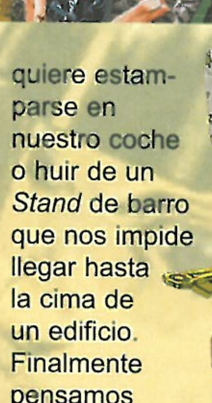
NOW ON SALE







A medida que vayamos avanzando en el juego, descubriremos quién es el verdadero malo que nos está manipulando.



Lo más adictivo es jugar lo mejor posible para conseguir puntos, con ellos podremos comprar extras del juego como una galería de diseños.

La banda sonora usa el estilo del anime, hay varias melodías que son *remixes* de las mismas, auque hay momentos que algunas pistas pegan bajones y te aburren un poco.
La jugabilidad está muy ajustada, podemos hacer el típico combo de puñetazos y además rodar. Cuando saques a tu *striker* espiritual, llamado *Stand*, podrás ejecutar más movimientos, todos ellos con una fluidez asombrosa. Consta de 11 misiones divididas en varias partes. Los escenarios son una obra de arte y encima podremos destruir una gran parte de los decorados (aprovecha que estás en Italia y destrózalo todo).
El sistema de este **Jojo** es totalmente diferente al de su antecesor, el juego se pasó de lucha en *2D* (tipo ***Street Fighter***) a una trepidante aventura en 3D, aunque sigue habiendo muchas fases de batir a nuestro adversario a base de golpes. **Capcom** ha añadido un pequeño detalle que ha roto esa monotonía y es la posibilidad de buscar el punto débil de nuestro enemigo, tal como ocurre en el *Manga*, esa es la gracia del **JoJo´s** conseguir que nuestros héroes logren superar los misteriosos poderes de los Stand enemigos.
Después tendremos varias fases más interactivas, como disparar a un *Stand* patinador que quiere estamparse en nuestro coche o huir de un *Stand* de barro que nos impide llegar hasta la cima de un edificio.
Finalmente pensamos que éste **Jojo Bizarre 2** es un juego entretenido y te dará bastantes horas de entretenimiento, aunque limitado en modos de juego.



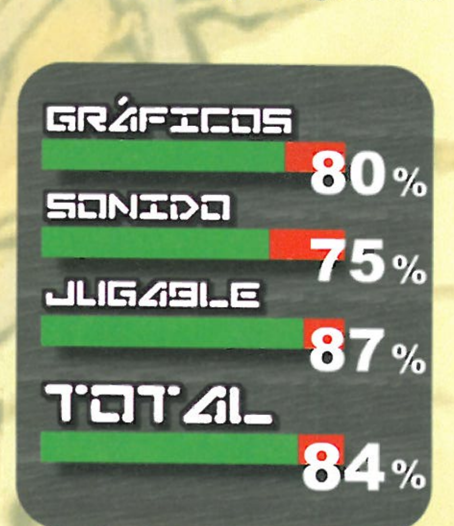






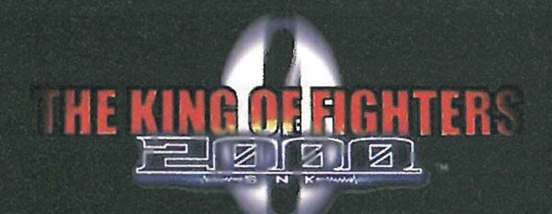


Panoli, Ryofu,
y las fuerzas especiales de Ibiza
denlangrisser@msn.com



NOW ON SALE

*Con casi dos años de retraso con respecto a la versión MVS, y de la mano de **Playmore**, nos llega The King of Fighters 2000 para la mejor consola en las 2D: Dreamcast. Veamos si la espera ha merecido la pena.*



A estas alturas ¿quién no ha jugado o ha visto algún tipo de información de KOF 2000? Para no aburrir siempre con la misma información, centraremos esta review en las novedades de la versión **Dreamcast** con respecto a la de **Neo Geo**.

SIMILITUDES

No haríamos justicia si no empezáramos diciendo que la conversión que nos ocupa es gráficamente idéntica a la original. Como era de esperar, la animación de los personajes no ha sufrido ningún recorte.

Lo mismo sucede con la jugabilidad, ha permanecido inalterada, aunque la respuesta del pad es algo más precisa (se puede jugar medianamente bien con el de **DC**...).

CAMBIOS

Las mejoras, si bien no son ni de lejos tan suculentas como las de ***KOF 99 Evolution***, le dan un aire renovado al juego.

Kula es un personaje seleccionable de serie, sin truco. Se puede seleccionar a Zero, pero sólo en el modo training ("qué útil"). Por cierto, no le han añadido *frames* para que se pueda agachar.

La música está en versión *Arrange* (mejorada), es la primera vez que la podemos escuchar fuera de la *AST* (*Arrange Sound Track*), ya que ni tan siquiera hubo conversión para **Neo Geo CD**. Aún así, se mantiene la original, un gran acierto ya que para muchos la *arrange* de ***KOF 2000*** es insufrible.

Tres galerías están disponibles, aunque sólo una estará completa al principio. Las otras dos habrá que completarlas, ilustración por ilustración, a base de hacer puzzles. ¿Puzzles?. Sí, es otra novedad. Los señores de **Playmore**, en lugar de incluir algún personaje o *striker* extra, han optado por colarnos un fácil y aburridísimo minijuego de puzzles. Como punto a favor, mientras hacemos puzzles podremos escuchar melodías de ***Metal Slug*** y ***Last Blade***, entre otros.

Veremos tiempos de carga, aunque sólo serán cuando accedamos a la galería o a los dichosos puzzles. Por suerte en los combates son inapreciables.



Dejábamos el "plato fuerte" para el final, los escenarios. No han sido sustituidos por otros en 3D, pero se han incluido un buen puñado de escenarios adicionales, procedentes de anteriores ***KOF*** y ***Fatal Fury***. Por un lado la idea es muy buena, pero si la analizamos bien, es algo que está hecho a modo de "pegote" para darle más extras al juego (no cuesta nada incluir cientos de escenarios, si







NOW ON SALE





ya están hechos de antemano). Para colmo, algunos de ellos han perdido la animación, como en el caso del de **Neo Geo Land** (***KOF 95***)

SE ECHA EN FALTA...

Un modo survival. En todos los anteriores ***KOF*** estaba, ¿por qué en éste no? Porque no es **SNK** quién está detrás. Sólo está en japonés. Excepto en las versiones **PSX** y **Saturn**, todos los anteriores ***KOF*** (y éste mismo en **Neo Geo**) estaban encastellano, inglés, japonés y portugués. Le costaría mucho a **Playmore** no tocar la opción de cambiar el idioma. No deja grabar partida entre combates. Es algo que nadie usa, pero es una tradición en todo juego de **SNK**.

MÁS DETALLES

> El "atrás, atrás + weak kick" de Iori ha desaparecido. ¿Lo considerarían un *bug* después de tanto tiempo?.

> El logo de **SNK** se ha sustituido por el de **Playmore**, incluso en la introducción y en los créditos.

> La secuencia de introducción es más lenta.

CONCLUYENDO

Muy recomendable por el juego en sí, una perfecta adaptación del original de **Neo Geo**. Pero no por los extra que incluye, ya que casi todos son meros añadidos sin ningún esfuerzo por parte de **Playmore**, que no sólo no alargan la vida de juego, sino que tampoco afectan a su desarrollo.

Real Yagami
realyagami@gamestonline.com

GRÁFICOS	83 %
SONIDO	71 %
JUGABLE	94 %
TOTAL	87 %

NUEVOS ESCENARIOS

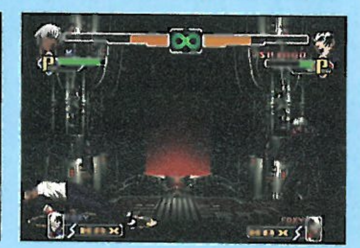
He aquí la mayoría de los nuevos-viejos escenarios. Para poder luchar en ellos, hay que llevar el *extra striker* apropiado, por ejemplo Geese nos llevará a la Geese Tower. Hay *strikers* que tienen escenarios compartidos, y otros que no tienen. En algunos ha desaparecido misteriosamente la animación. Como es el caso del escenario de Baitang (el panda).









NOW ON SALE



*¡Y otro juego de **Gundam**!. Pero, un momento... Éste tiene algo raro... No ha salido en Japón... ¡Sino en América!. Intentemos averiguar que misterio hay detrás de **Gundam Battle Assault 2**.*



Desde que **Bandai** distribuyera ***Gundam Battle Master 2*** en América y Europa bajo el nombre de ***Gundam Battle Assault***, que más de uno no se aclara (los americanos no están tranquilos si no dejan la versión original intacta). En esta ocasión, el juego que nos ocupa es totalmente nuevo, producido (en principio) en exclusiva para el mercado Americano (aunque con algo de suerte lo veremos por aquí).

Este título es una mezcla de mechas de los anteriores ***Battle Master***, junto con una buena cantidad de nuevos. Concretamente se han incluido de las series ***Wing*** y ***G*** (aunque Heero Yuy ya estaba seleccionable en ***Battle Assault***).



Gráficamente es una gozada, me atrevería a decir sin temor alguno que cuenta con la mejor animación 2D vista en una ***PSone***, e incluso en su hermana mayor. Movimientos suaves al máximo para cada mecha, hagas el movimiento que hagas, toda una gozada para los ojos. Lástima que no podamos decir lo mismo del sonido, vale que cumpla perfectamente su cometido, pero se podían haber esmerado más. Otra cosa ya, son los horribles dobladores americanos. ¿Cómo pueden doblar tan mal y con tan poco espíritu?. Cualquier fan de ***Gundam*** le pondría más ganas, parece que pierdan aire en cada berrido que lanzan. Y mejor no decir nada del momento en que se interrumpe la acción para lanzar un especial y nos tenemos que tragar lo que dicen... Para olvidar.

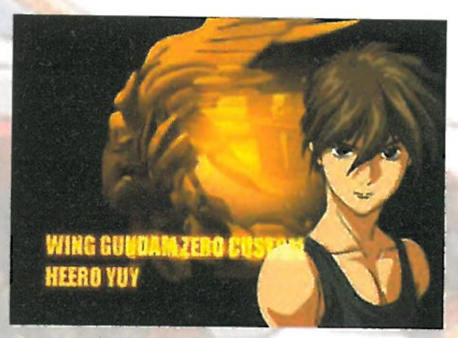
En términos de jugabilidad, el control pierde algo con respecto a sus predecesores.

Algunos movimientos son confusos y dan lugar a que hagamos un ataque que no queremos.





NOW ON SALE







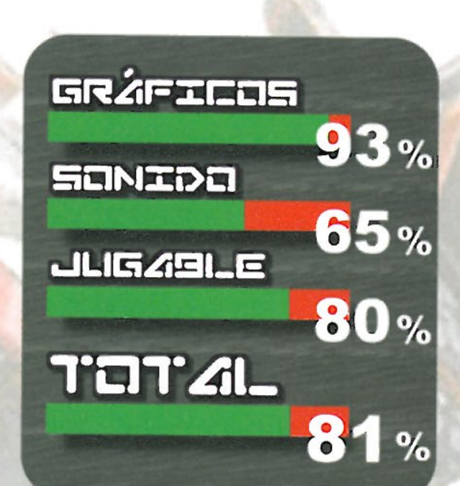
Aun así, se maneja bastante bien, pudiendo realizar algún que otro combo sin tener mucha práctica. El plantel de personajes es una mezcla de varios universos **Gundam**, una mezcla muy extraña y más teniendo en cuenta que son historias independientes, pero mezclando personajes de otras series. Comenzaremos con 12 seleccionables en modo *VS*, y a medida que vayamos completando el *Street Mode* se nos irán añadiendo otros tantos, así como un modo *survival* y dos *time attack*. Completando estos nuevos modos con los personajes que vayamos obteniendo, iremos consiguiendo aún más. Así hasta un total de 30, una cifra nada despreciable. Gracias a esto se alarga la vida del juego, aunque con tres días es suficiente para conseguir todos los mechas.

Un detalle importante son los tiempos de carga, no porque sean largos, sino porque son inexistentes. Aún no nos explicamos cómo una **PSone** puede cargar dos personajes gigantescos a rebosar de frames de animación y un escenario con elementos poligonales en menos de un segundo. Simplemente magnífico.

Aunque el mercado elegido sea el Americano, ***Gundam Battle Assault 2*** ha sido desarrollado al 95% en Japón. Además, cuenta con un precio bastante reducido: unos 23€. El porqué de éste enigma es bien sencillo, hace poco que **Bandai** ha llevado a los USA la serie de anime ***G Gundam*** (cuyos personajes están incluidos en el plantel del juego). De esta forma **Bandai**, además de los considerables ingresos por las ventas que obtendrá, convierte el juego en un reclamo publicitario para que sus juguetes, VHS y DVD de la serie se vendan mejor. Como dato curioso, se está partiendo el juego en dos para el mercado nipón. Una parte con personajes de ***G Gundam*** y la otra de ***Gundam Wing***. Esta vez los americanos han salido ganando con su versión frente a la Japo. Con todo ello, no os confundáis, ***Gundam Battle Assault 2*** es de lo mejorcito que se ha visto en lucha de mechas. Así que si alguna vez lo traen por estos lares y eres fan de ***Gundam***, intenta echarle el guante.

Real Yagami
realyagami@gamestonline.com







¿Pero qué hacen éstos dos en esos mechas?. Quien haya visto las series sabrá de lo que hablo...

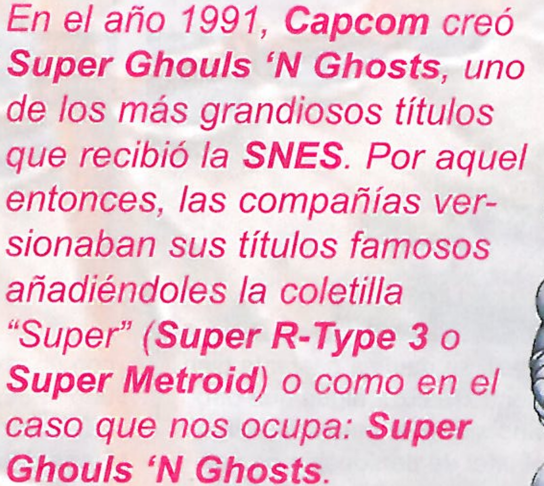


Los Americanos cambiaron nombres de mechas: Shining por Burning y Devil por Dark. Es absurdo, pero necesitan censurar o cambiar algo, lo llevan en los genes.



SUPER GHOULS 'N GHOSTS





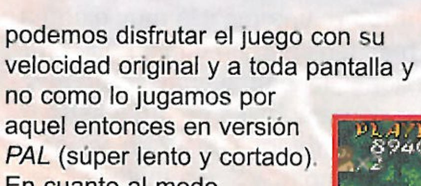
*En el año 1991, **Capcom** creó **Super Ghouls 'N Ghosts**, uno de los más grandiosos títulos que recibió la **SNES**. Por aquel entonces, las compañías versionaban sus títulos famosos añadiéndoles la coletilla "Super" (**Super R-Type 3** o **Super Metroid**) o como en el caso que nos ocupa: **Super Ghouls 'N Ghosts**.*

Quien no conozca las andanzas de Sir Arthur (las del caballero, no las mías...), se ha perdido una saga que ha sido inscrita, con pluma de oro, en el libro de la historia de los videojuegos. Con una historia simple (princesa raptada por demonio, ¡caballero al rescate!), un sistema de juego no muy complicado, y una dificultad "algo" elevada, **Capcom** conseguía crear en 1985 ***Ghosts 'n Goblins***, un plataformas revolucionario, que cautivó a todo buen jugón de la época.



Pero hablemos de este ***Super Ghouls 'n Ghosts R***, conversión de aquella versión para ***SNES*** aparecida en 1991 (pues no ha llovido nada desde entonces).

Después de observar la mítica secuencia de introducción, podremos elegir qué modo de juego queremos: el modo normal o el modo *arrange*. En el modo normal podemos encontrar básicamente el mismo juego que en su día concibió **Capcom** para ***SNES***, sin ningún cambio. Quizás destacar que en la **GBA**, al no tener restricciones de formato *PAL/NTSC*, podemos disfrutar el juego con su velocidad original y a toda pantalla y no como lo jugamos por aquel entonces en versión *PAL* (súper lento y cortado).



En cuanto al modo *arrange*, es donde se han colocado las novedades, al empezar dicho modo no notaremos prácticamente ningún cambio, pero al completar la primera fase, y dependiendo de nuestro nivel de habilidad, se nos dará a elegir el camino que más nos guste, pudiendo elegir hasta un máximo de tres disponibles: la fase original de **SNES**, la nueva, o la original con más dificultad.















Ya no es necesario completar el juego dos veces, pues el anillo mágico se puede conseguir en cualquier fase del modo arrange.

¿Quién es esta damisela? Pues es Sir Arthur después de recibir el conjuro del Mago Panoli, en éste caso llevando puesta la armadura de oro.



GRÁFICOS 91%

SONIDO 93%

JUGABLE 96%

TOTAL 93%

Las nuevas fases han sido totalmente rediseñadas basadas en niveles de ***Ghosts 'n Goblins y Ghouls 'n Ghosts***, excepto el quinto nivel, totalmente original.
Es cierto que cualquier juego de esta maravillosa saga me encanta. Quizás éste en concreto no me guste tanto como los dos primeros, ya que el nivel de dificultad es muy elevado y en algunos momentos se hace un poco pesado. Aunque sigue siendo un grandioso juego que resiste el paso del tiempo de una forma espectacular, pero si lo juegas relajado y de manera inteligente, sacándole el máximo partido al doble salto y aprendiendo cómo y dónde sacar los cofres mágicos, poco a poco le vas pillando el truquillo.
Además, **Capcom** ha incluido una pila interna, en la cual podrás almacenar tu partida y continuar otro día, donde te liquidaron la última vez. Eso sí, te dejará al principio del nivel y no en el punto exacto donde se realizó la grabación (lógico, sino vaya gracia).
En cuanto al apartado sonoro, cumple muy bien, con una banda sonora que se escucha con una gran claridad (aunque mejor con cascos), eso sí, pierde con respecto a la de **SNES**.
Los nuevos escenarios también tienen nuevas melodías, algunas de ellas son *remixes* de la música original del escenario en cuestión.
Gráficamente destaca por el gran tamaño de los enemigos y decorados con mucho colorido, mención especial merecen las nuevas fases, o mejor dicho, las antiguas rediseñadas.
También destaca que las molestas *ralentizaciones* casi han desaparecido en los escenarios originales, ya que en **SNES** habían bastantes. No se puede decir lo mismo de los nuevos escenarios, en algunos de los cuales sufriremos *ralentizaciones* de antología, haciéndonos dudar si una consola de 32 bits no es capaz de solucionar un problema que tenia la versión original de 16 bits.
Si eres un fan de la saga o te gustan los juegos en *2D* este título no puede faltar en tu colección. Además, si nunca te acabaste el juego de **SNES**, ahora tienes una gran oportunidad, y además portátil.

Sir Arthur con
Real Yagami de Striker
Makaimura_Saga@hotmail.com

FINAL BOSS

Éstos son algunos de los final boss que nos intentarán hacer la vida imposible. Algunos nuevos, otros no tanto, pero todos con rutinas y muy fáciles de derrotar.



NOW ON SALE

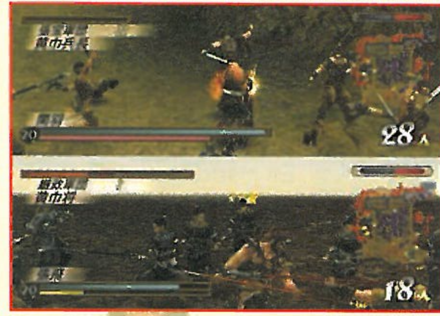




*Sin duda alguna, el mejor Beat´em up de las consolas de la nueva generación es el **Dynasty Warriors 3** de **PS2**. Finalmente **Koei** nos trae la conversión de éste fabuloso juego para la **XBox** de **Microsoft**, la consola mejor preparada para mover polígonos.*

Hay gente que le dices el nombre de ***Dynasty Warriors*** y lo confunde con las míticas recreativas de **Capcom**, pero que quede claro de que los juegos de **Koei** son totalmente distintos, menos la historia, ambos están basados en una novela China llamada ***El Romance de los Tres Reinos***.
Dynasty Warriors 3 tiene lugar en una época de la China feudal donde se enfrentaban tres reinos de potencias igualadas. Es un *Beat' em up* en estado puro, podremos llevar a uno de los 41 generales legendarios, y viviremos la sensación de estar en medio de una batalla en tiempo real, el desenlace de la batalla entre ambos ejércitos, dependerá de la estrategia que utilicemos, o bien machacar todo lo que haya a nuestros pasos hasta que la moral esté a nuestro favor o ir directamente a liquidar los generales enemigos y rendir a su ejército. Es un juego frenético, mataremos a miles de soldados enemigos, ¡pero cuidado!, que los generales enemigos no van a dejarnos las cosas fáciles. La opción de poder montar a un caballo o un elefante nos facilitará las tareas de ser un General. Con el tiempo iremos adquiriendo nuevas armas y objetos especiales para mejorar las capacidades de nuestro guerrero. El juego tiene una banda sonora verdaderamente cañera, su guitarreo eléctrico hará que nos suba la adrenalina al máximo. En lo que se refiere a esta versión para **X-Box**, lo más destacado es el apartado gráfico, el número de polígonos en pantalla y la nitidez son mayores que la de **PS2**, pero por lo demás no es muy diferente a la versión original. Así que los usuarios de la **X-Box** están de suerte, tiene ante sus ojos un juego de una jugabilidad inigualable, sobre todo el modo de juego a dos *players* con el *Split Screen*. En fin, ¡este juego es esencial!.

*¡La versión de **PS2** ya cuenta con más de un millón de copias vendidas en todo el mundo!. Todo un éxito.*





GRÁFICOS 86%
SONIDO 90%
JUGABLE 92%
TOTAL 90%

Ryofu el general y las special forces de Ibiza
denlangrisser@msn.com

*Este es el posible aspecto de nuestro compañero **R_Caocao**.*

EL CASTAÑAZO DEL MES

Disney
STITCH 626
EL EXPERIMENTO

Bueno, ¿Tendremos que horrorizarnos con los asquerosos juegos de **Disney** cada vez que salga una película? ¡Es que no tienen vergüenza!. Tenemos en nuestras manos otro juego basura para la **PS2**, un *shooter* en tercera persona en el que llevaremos a un bicho azul sin carisma alguno. **Disney Interactive** vuelve a las andadas mostrándonos un juego ridículo y vergonzoso para la sociedad. Hombre ya.



Por el Búho.

El bicho destaca por su "gran" tamaño.

El argumento del juego es para echarse a llorar, lo único que tendremos que hacer durante todas las fases es coger cadenas de ADN e ir disparando a los bichos que te van saliendo en la pantalla (podremos elegir en una gran "variedad de armas", una arma básica para disparar a los enemigos y después un rayo láser, vaya variedad macho). El juego se me antoja un poco repetitivo hasta en la sopa, en todas las pantallas del juego tienes que hacer lo mismo, disparar y disparar, vaya aburrimiento mental que tendrá encima la gente que jueguen a esto. El apartado gráfico de ***Stitch: Experimento 626*** es lamentable, no sé como la **PS2** permite desarrollar tanta basura. Los gráficos son tan simples y tan básicos que parece que estemos jugando a un juego de **32X**. Los de la compañía ***Disney Interactive*** más vale que se dediquen al parchís, por que lo de hacer juegos no es lo suyo, jajajajaja. Bueno por último hablaremos del apartado sonoro, que para qué te voy a contar, son tan repetitivas las canciones que el juego parece un disco rayado. En definitiva jugar a esto es una pérdida de tiempo y dinero.

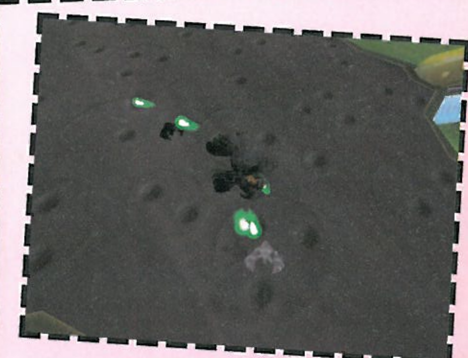
La única conclusión que se puede hacer sobre este juego es: ¡Si te compras ***Stitch: Experimento 626*** es que estás chalado! Es que el título del juego ya te lo dice todo, es un experimento que ha fracasado. Adiós y hasta la próxima.





Virtua Racing tenía más polígonos.

GRÁFICOS	20%
SONIDO	35%
JUGABLE	20%
TOTAL	30%



***Games Tech** no se hace responsable de las opiniones vertidas por el Búho.*

LOS JUEGOS TRES DELICIAS



De nuevo, nos vemos en la sección de Juegos Tres Delicias, (^_^)//. Los **Gamest Force** esperamos que gracias a este pequeño rincón de dos páginas, os podamos ayudar a conocer un poco más el extenso mundo de videojuegos orientales que existen.

Para empezar, en este número os presentaré un *SLG* Coreano que avasalla en Asia, su nombre es ***War of Genesis 3*** (ya lo sé, aquí no lo conoce ni Cristo ¬.¬U). **Softmax** es la compañía que ha desarrollado este espectacular título. Os parecerá increíble, pero el juego cuenta con más de 10 millones de copias vendidas en todo Oriente, el porqué de tal éxito es gracias a varios factores de importancia, como por ejemplo su sistema por turnos, del tipo ***Arc The Lad*** pero con mucha más acción, ya que hay batallas en que aparecen hasta 50 *Sprites* simultáneos, e incluso cuentan con mechas o vehículos blindados. Otro de los factores son los diseños, realizados por un diseñador Coreano de 24 años llamado ***Hyung Tae Kim***, como podéis observar, sus ilustraciones son detalladas y limpias, (además dibuja unas chicas que están buenillas =^.^=). Lo último es la música, una banda sonora sintética que intenta emular una orquestra. Todo esto hizo que le otorgasen varios premios en Corea por ser el mejor *SLG* de su país. Después del éxito obtenido, **Softmax** lanzó una segunda parte del ***War of Genesis 3***, también para ***PC***, sus novedades eran dos nuevas historias y más personajes, (pero sin embargo se sabe poco de los ***War of Genesis*** anteriores debido a que no tuvieron tanta fama).

Hay otro juego de la misma compañía llamado ***Magna Carta*** que aparecerá en ***PS2***, pero éste os lo comentaré en los próximos números.

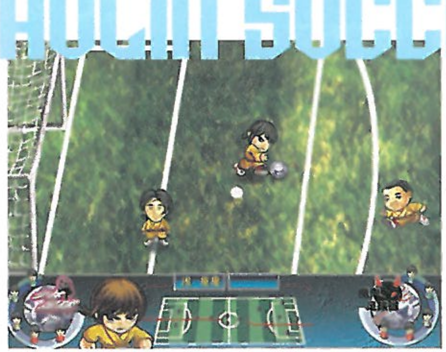
Ahora les toca a los juegos Chinos. ***Shaoling Soccer***, la disparatada película de Fútbol, ya tiene su juego para ***PC*** (todos hemos visto el vídeo oficial del mundial de Korea y Japón donde salían unos monjes Shaoling jugando al fútbol ¿no?). Su lanzamiento fue hace 2 meses, el juego es una mezcla de ***Captain Tsubasa V*** con toques de *RPG*. Los gráficos son totalmente en **2D**, cuenta con todos los equipos de la película, pero para que haya más variedad se han añadido varios equipos chorras. Podemos entrenar a nuestros jugadores para aumentar su Level y perfeccionar las técnicas especiales y así ganar la copa nacional, un juego bien simpático y curioso.

La película de ***Tigre y Dragón*** estaba basada en una novela de artes marciales que goza de cierta popularidad en su lugar de origen. En este juego de mismo nombre, nos podremos aventurar libremente por el mundo de ***Tigre y Dragón***, los diseños son de la novela original (muy diferente a los de la película) y la mecánica es similar a los típicos *RPGs* japoneses, matar a todo lo que puedas para subir *Levels* sin parar, conseguir nuevas técnicas o conjuros y ganar mucho dinero para comprar buenos equipos y objetos. Vaya el espacio termina aquí continuamos en el próximo número, con más juegos de interés, nos vemos (^_~).

Ryofu y
las fuerzas especiales de Ibiza
denlangrisser@msn.com

SHAOLIN SOCCER







LOS JUEGOS TRES DELICIAS









WAR OF GENESIS 3



WWW.GAMESTONLINE.COM

¡GAMES TECH también en la red!

Noticias, previews, análisis, multimedia, foros, chat...
Hazte notar, rellena la encuesta Online y danos tu opinión sobre la revista y la web. Tu opinión es lo que cuenta.





Canal #Gamest

Accede al canal oficial de la revista, desde el apartado correspondiente en la web. Nunca te lo pusieron tan fácil.





ESPECIAL SURVIVAL HORROR

Este mes queríamos dedicar nuestro especial a ese género que, desde hace unos pocos años, se ha convertido en referencia obligada a la hora de hablar de títulos punteros. Esos juegos en los que el gatillo no es lo más importante, la atmósfera que te envuelve crea una tensión digna de los mejores clásicos del terror y, sobretodo, la trama argumental, siempre enfocada a sobrevivir en un escenario caótico rodeado de las más atroces criaturas.
Cuando hablamos de *Survival Horror* hablamos de ***Resident Evil***, el pionero y más prolífico título de cuantos han salido al mercado, aunque no podemos olvidar que tres años antes de la aparición de ***Biohazard*** (que así se llama originariamente el título de **Capcom** en Japón) disfrutamos con ***Alone in the Dark***, de **Infogrames**, que utilizando una moderna técnica a base de polígonos y escenarios en 2D, consiguió cautivar a todos los usuarios de **PC** allá por el 1993.
Gracias al éxito de ***Resident Evil***, aparecieron múltiples juegos con un estilo de juego similar, y en algunos casos idéntico, pero casi todos los intentos fueron grandes fracasos (intentos como ***Oveblood***, ***Hard Edge*** o la copia descarada de ***RE*** creada por **Bandai**: ***Coutdown Vampires***).
Aunque hay que destacar títulos como ***Silent Hill*** o ***Parasite Eve***, auténticos exitazos que demuestran que no sólo **Capcom** es capaz de crear juegos de terror.

En este especial vamos a tratar sólo los mejores títulos, dejándonos en el tintero los que hemos considerado menos importantes, e incluso algún *gaiden* de **Capcom**, como los ***Gun Survivor***.
Sabemos que mucho se ha hablado del tema, pero no podíamos dejar pasar la oportunidad de dar nuestra opinión y aportar nuestro granito de arena a un género cada vez más importante y con más fanáticos. Sin más preámbulos, os dejamos con el horror...

Burnside
myfallenwings@hotmail.com

EL PREDECESOR

Aunque muchos afirmen que el predecesor de ***Resident Evil*** fue ***Sweet Home***, un viejo *RPG* para **NES** con zombies programado por **Capcom**, el título que realmente se asemeja a los *Survival Horror* de hoy día es ***Alone in the Dark***, de **Infogrames**, en el cual ya teníamos una mansión por explorar atacada por extraños fenómenos, posibilidad de escoger entre personaje femenino o masculino y sustos, muchos sustos, aparte de la tensión que define al género. ***AITD*** fue un exitazo en su momento, y hoy día está considerado como clásico, lástima que sus continuaciones nunca fueron tan agraciadas como el primero.





*Hablar de **Resident Evil** es hablar del número 1, el inicio de toda una saga y de una forma distinta de ver los videojuegos, ya no como un entretenimiento más, sino como una forma de sentir, de experimentar y de entrar de lleno en un mundo que cada vez parece más y más real...*

biohazard

No tengo palabras para hablar de ***Biohazard*** (nombre original en Japón de la saga), el primer juego que abrió el camino a los juegos de terror, esos juegos que como ya he dicho antes, no se centran en entretenernos un rato, sino en hacernos disfrutar a raíz de pasar miedo, mientras tejemos una enrevesada trama con unos personajes dignos del mejor film.

Resident Evil apareció en Japón allá por el 1996, cuando la **PSX** tenía sólo unos pocos títulos aceptables y los 32 *bits* aún estaban en fase de experimentación. El juego de **Capcom**, adaptando muchas ideas del clásico ***Alone in the Dark***, nos metía de lleno en una historia de terror que empieza cuando los STARS, división del Racoon Police Department, entran en una mansión a las afueras del pueblo, donde se van a encontrar con muertos vivientes y demás criaturas. A estas alturas todo el mundo sabe cuál es el sistema de juego de ***Resident Evil***, pero por si acaso, decir que se basaba en recorrer la mansión y sus afueras en busca de pistas que permitiesen aclarar el misterio, resolviendo distintos puzzles nunca muy difíciles, cogiendo armas y enfrentándote a todo tipo de engendro mutante... A nivel gráfico sorprendía mucho en la época, gracias a sus escenarios 2D



DISTINTAS VERSIONES PARA UN MISMO JUEGO

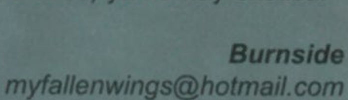
Al año de aparecer ***Resident Evil***, **Capcom** en su estilo lanzó una versión nueva llamada ***Director's Cut***, en la que había un modo con objetos cambiados, y más niveles de dificultad ocultos. Ese mismo año salió la versión **PC** y la versión **Saturn**, esta última con un nuevo modo y peores gráficos.

La última versión del primer ***Biohazard*** que salió para **PSX** fue la ***Dual Shock Edition***, con las músicas totalmente cambiadas por unas nuevas mucho más orquestales, la famosa opción del *Dual Shock* y un CD extra muy revalorizado con vídeos del ***Biohazard 2*** que **Capcom** canceló. Esta última versión está muy buscada por las pocas unidades que salieron a la venta, y se ha convertido en material de coleccionismo.

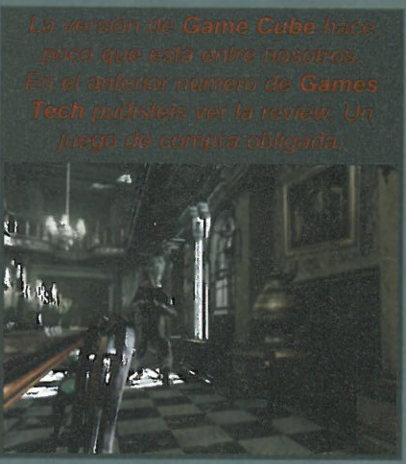


renderizados de alta calidad y sus personajes tridimensionales. Uno de sus grandes aciertos fue la música, con sus composiciones orquestales que lograban mantenerte en tensión en todo momento. Realmente, mucha gente opina que un videojuego nunca puede llegar a dar miedo, pero eso es porque no han probado nunca de verdad con ***Resident Evil***: la ambientación, tanto musical como visual, la situación en la que te encuentras y, sobretodo, los sustos que da el juego, a base de aparecer algún enemigo vertiginosamente con un cambio radical de la música, crean esa sensación de tensión, agobio y misterio que producen las mejores películas del género.

En fin, podría seguir hablando de las maravillas del primer juego de mi saga favorita, pero hoy día todos sabéis de lo que estoy hablando, y si hay alguien que aún no lo haya probado, que no espere más, se está perdiendo uno de los mejores juegos de la historia, y conociendo el remake que **Capcom** ha hecho para **Game Cube** (sin reutilizar nada y con unos cambios realmente asombrosos) ya no hay excusa.



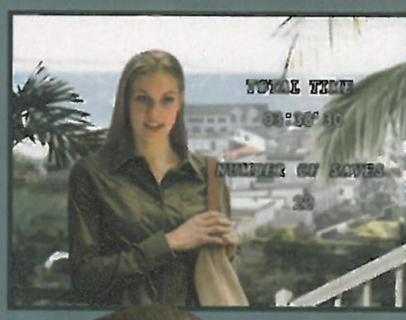
Burnside
myfallenwings@hotmail.com

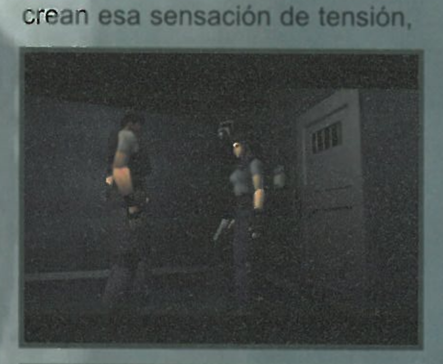


*La versión de **Game Cube** hace poco que está entre nosotros. En el anterior numero de **Games Tech** pudisteis ver la review. Un juego de compra obligada.*

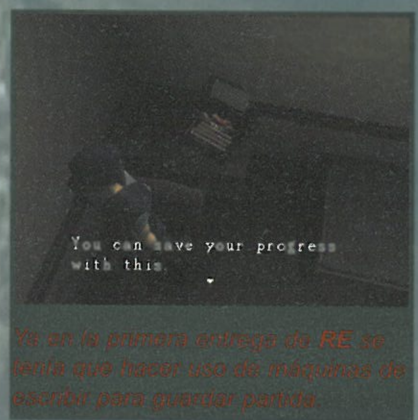
El primer susto del juego, el de los perros, hoy día ya es historia viva de la saga.











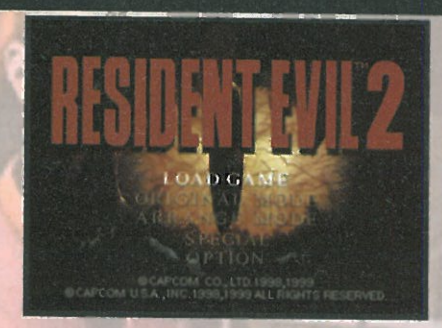
*Ya en la primera entrega de **RE** se tenía que hacer uso de máquinas de escribir para guardar partida.*





BIOHAZARD 2

*Si **Resident Evil** marcó historia, su continuación ya se desmarcó. La segunda parte de la saga de terror más importante es uno de los juegos mejor programados de cuantos se han producido jamás, y la que lanzó definitivamente la saga al éxito.*



Todo lo que diga de ***Resident Evil* 2** es poco, quizá el juego que más haya disfrutado en toda mi vida, y el mejor de la saga según la humilde opinión de un servidor... Un juego de esos que nunca te aburres de finalizarlo, una y otra vez, y que siempre sorprenden, por mucho que pasen los años.





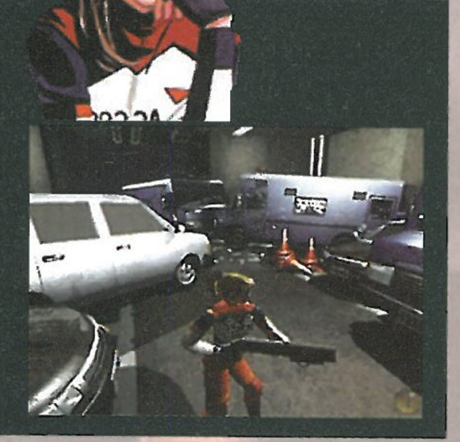
Todo empezó cuando **Capcom**, después del éxito conseguido con ***RE***, se decidió por empezar a programar su segunda parte, la cual siempre se recuerda por que cuando estaba casi finalizado el juego por completo, **Shinji Mikami**, padre de la saga, rechazó todo lo que habían hecho por que lo consideraba muy similar, y empezaron el juego de cero. **Mikami** quería hacer algo más grande, mucho más grande...

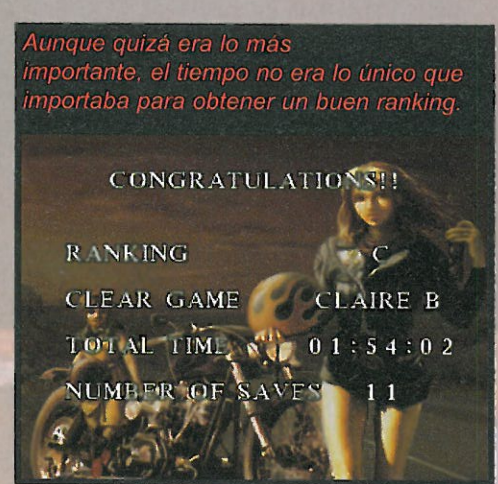


La segunda parte de la saga contó con un apartado técnico espectacular, con unos cinema de una calidad nunca antes vista en **PSX** y unos escenarios renderizados que te dejaban boquiabierto. Los elementos tridimensionales contaban con un alto grado de detalle, y se movían muy bien. La banda sonora volvió a romper moldes, con algunos temas simplemente dignos de la mejor de las películas de **Hollywood**, incluyendo algunos temas vocales (¿quién no recuerda el mítico tema de la lucha contra Birkin?) que te hacían estremecer. Pero un excelente apartado técnico no es suficiente

LA FAMOSA VERSIÓN BETA

En un principio, **Resident Evil 2** se concibió como un juego totalmente distinto al que todos conocemos ya. **Shinji Mikami** descartó el proyecto inicial y comenzó de cero. El cambio más destacado fue la sustitución de la motorista Elza Walker por Claire Redfield. En el CD de **Games Tech** podéis ver vídeos de aquella famosa beta de **RE2**.





Aunque quizá era lo más importante, el tiempo no era lo único que importaba para obtener un buen ranking.

para crear una buena aventura... Hace falta una buena trama argumental seguida de un buen desarrollo, y unos personajes que realmente despierten algo dentro de ti, y ***Resident Evil 2*** conseguía eso y mucho más. El virus que invadía la mansión de la primera parte se ha expandido por toda Racoon City, viéndose envueltos en el asunto Leon S Kennedy, un policía novato recién llegado a la ciudad, y Claire Redfield, hermana pequeña de Chris, protagonista de la primera parte. Ahora el escenario de juego es toda la ciudad, empezando por la comisaría de policía. Desde el primer momento que empiezas a jugar a ***RE2*** quedas impresionado, con la llegada de los dos protagonistas a la ciudad y su huida a la atacada comisaría... y ya no puedes parar hasta que te lo acabes. El desarrollo del juego es tan perfecto que en ningún momento llega a aburrirte: **Capcom** consiguió crear un escenario en el cual todo tenía su justa medida; los enemigos, las situaciones, los puzzles, las localizaciones... Todo estaba en una perfecta armonía que conseguía que en todo momento estuvieses pegado a la pantalla. Para más inri, **Capcom** ideó un sistema de juego para que como mínimo te lo tuvieses que acabar cuatro veces, además de poner premios a los mejores rankings, como eran un minijuego oculto, armas con munición infinita, etc...

Para acabar, sólo deciros que nos encontramos con uno de los mejores juegos jamás creados, y el favorito para muchos, entre los que me incluyo, el clímax de la saga ***Resident Evil***. Y como he dicho antes, un juego que nunca te cansarás de jugar... Es más, mejor os dejo que juguéis y lo comprobéis vosotros mismos, yo ahora mismo voy a jugarlo por enésima vez...



William Birkin es uno de los enemigos mejor creados para cualquier Survival Horror, con increíbles mutaciones.





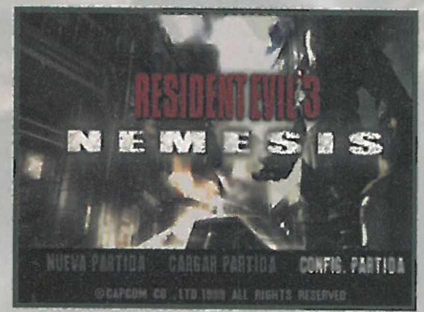
Burnside
myfallenwings@hotmail.com



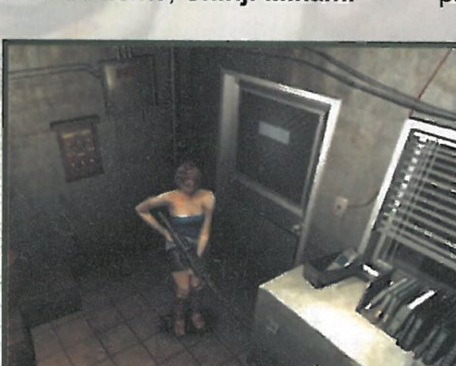


BIOHAZARD 3
LAST ESCAPE / NEMESIS

*Cuando la continuación de la saga estaba anunciada para **Dreamcast** con **CODE: Veronica** y la **PSX** se quedaba sin continuación, **Capcom** anunció repentinamente que sí que habría **Resident Evil 3** para **PSX**...*



Pero ***Resident Evil 3*** no sería la continuación directa que se esperaba, con Claire buscando a su hermano en Europa, sino que trataría el tema Jill Valentine después del incidente en la mansión de **Umbrella**. El tiempo del juego transcurriría en dos partes: 24 horas antes de los hechos acontecidos en ***Resident Evil 2***, y 24 horas después de éstos mismos (hay un lapso de tiempo en el cual Jill está inconsciente, que es cuando ocurren todos estos hechos). Aunque es una continuación directa, ***Resident Evil 3: Nemesis*** sólo pretende aclarar puntos oscuros que quedaban tras la segunda parte, y alargar un poquito más ésta...
Podríamos decir que más que un capítulo más, es una extensión de la segunda entrega.
Precisamente, **Shinji Mikami** mencionó en una rueda de prensa hace poco tiempo que esta tercera parte salió para darle tirón a la saga en **PSX** cuando ya tenían prevista la continuación en ***CODE: Veronica***.
La rapidez con la que salió al mercado dejó ver que la tercera parte de la mejor serie de juegos de terror salió un poco forzada, en parte por que la gente quería ***Resident Evil*** y no podían esperar hasta la continuación en **Dreamcast**, hecho que queda demostrado en la reutilización de escenarios, músicas, enemigos, etc...
Resident Evil 3 no era tan revolucionario como su antecesor, y no sorprendía de igual manera. Pero con todo esto





NEMESIS

Éste pesado nos va a hacer la vida imposible en todo momento. En muchas ocasiones podremos elegir entre pelear o huir de él. Hagamos lo que hagamos, volverá a por nosotros más tarde, eso contando con que no acabe con nuestra existencia antes. No en vano, es el *final boss* del juego.

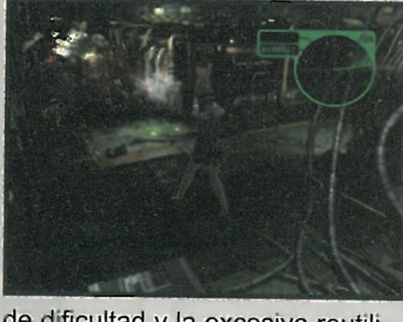




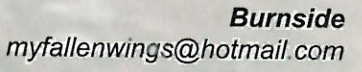
Los FMV en esta tercera parte eran impresionantes, y sobretodo el de la intro, con Racoon City luchando contra la invasión zombie.



no quiero decir que el juego sea malo, todo lo contrario. El apartado técnico no sólo se mantenía en el alto nivel, sino que rozaba los límites de la **PlayStation**, con un nivel de detalle simplemente impresionante, y monstruos aparecidos en versiones anteriores, como los Hunters, con una gran mejoría visual.
A nivel de juego dos son las diferencias básicas: **Nemesis** y mucha acción. El primero es el enemigo final, una innovadora idea que consistía en que tu enemigo final te perseguía incesantemente durante toda la partida, agobiándote y sin dejarte respirar en ningún momento, hecho que hacía crecer la tensión muchísimo. Esta idea gustó mucho a unos y disgustó a otros, aunque le diera mucha tensión al juego. **Nemesis** podía llegar a ser excesivamente pesado. En cuanto al sistema, los puzzles de ***Resident Evil 3*** pasaron a ser de un nivel ya demasiado fácil, dejando paso a la acción, auténtica protagonista del juego, con infinidad de zombies, enemigos, armas más potentes, etc...
Resident Evil 3 es un gran juego, sin duda, pero quizá el más flojo de la saga (sin contar gaidens como ***Gun Survivor***) por su trama, mucho menor, su bajo nivel



de dificultad y la excesiva reutilización de elementos de la segunda parte. Queda demostrado que no gustó del todo en **Capcom**, ya que muchas de las novedades que se incluyeron en el juego no fueron incluidas en su continuación: ***CODE: Veronica***. Aún así, un gran juego, igual que todos los ***Residents***...

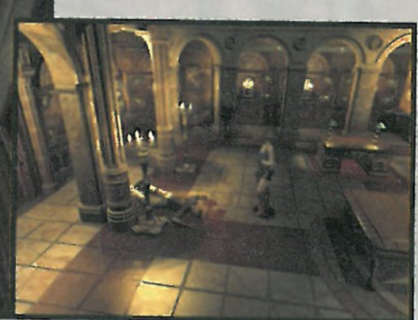


Burnside
myfallenwings@hotmail.com

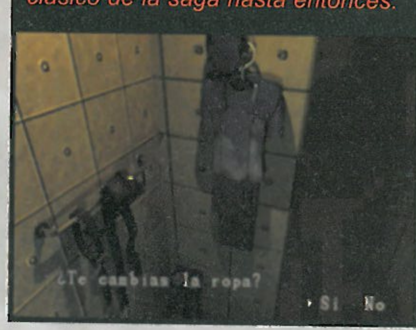






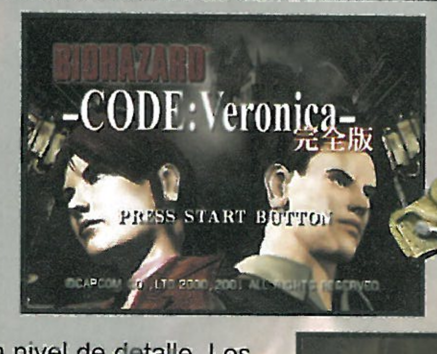


*En **Resident Evil 3** se volvía a repetir la idea de cambiar de ropa, clásico de la saga hasta entonces.*



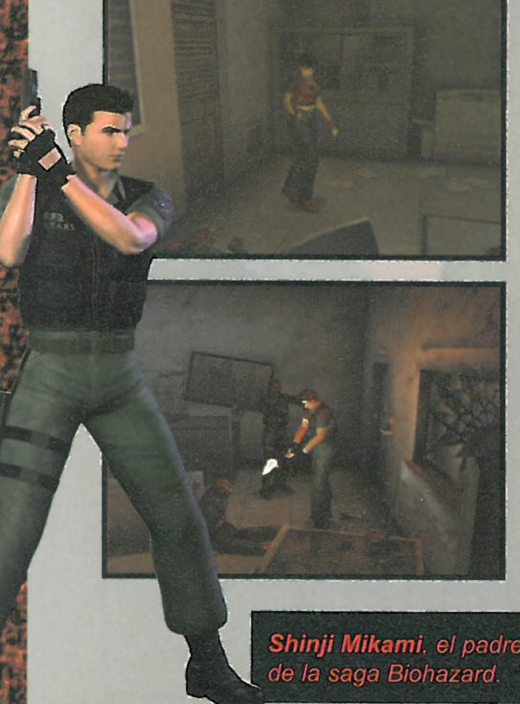
BIOHAZARD CODE:Veronica

*El paso de los escenarios renderizados a entorno tridimensional de nuestra saga favorita fue posible gracias al cambio de sistema, para el cual **Capcom** eligió a la ya extinta máquina de **Sega** de 128 bits, la archiconocida **Dreamcast**.*



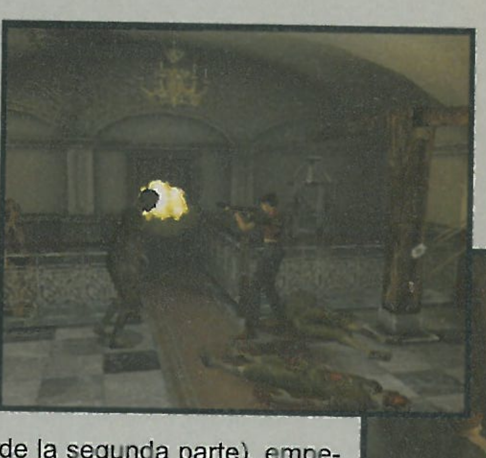
CODE: Veronica, al contrario que la tercera parte, incluyó un sinfín de cambios y mejoras, de los cuales el que más destaca es el entorno totalmente tridimensional. Pero el apartado técnico no es lo único que pegó un salto espectacular: la duración del juego, el nivel de acción y la dinámica cambiaron radicalmente del camino por el que iban, pero empecemos por el aspecto gráfico. Gracias a la potencia de la máquina de **Sega**, **Capcom** creó un entorno *3D* limpio, detallado y con un gran nivel de detalle. Los personajes también experimentaron una mejoría considerable, sobretodo en los movimientos faciales. La calidad de los *CG* aún sorprende de hoy día, con una intro simplemente alucinante que parece sacada de los mejores films de acción contemporáneos. El sonido seguía en su línea, con una alta calidad y contundencia en los *FX* y una banda sonora cada vez más orquestal.

RE CV continúa la historia en Europa, con Claire Redfield buscando a su hermano, hecho que la lleva a ser capturada por Umbrella y llevada a una isla infectada por una nueva variante del virus, el **T-Veronica**. En su huida de la isla conocerá a Steve Burnside, con el cual surgirá una relación más que amistosa, y cuando Chris tome el control se las verá de nuevo con su más temido enemigo: Albert Wesker. Como decía antes, los cambios en el apartado técnico no son los únicos destacables en esta verdadera tercera parte de la saga (eso si contamos que ***RE 3*** fue una ampliación





***Shinji Mikami**, el padre de la saga Biohazard.*



Steve Burnside resultó ser el el nuevo personaje destinado a ayudarnos. Aunque más que ayudarnos él a nosotros, la cosa fue al revés...

de la segunda parte), empezando por una mayor duración del juego, más de 10 horas, que chocaba con la tendencia de los anteriores *RE* de ser cada vez más cortos. La acción, que cada vez ofuscaba más a la intriga, el misterio y el terror se vio modificada, volviendo al estilo de la primera parte, donde lo más importante no era el gatillo. Otro cambio destacable es el dramatismo de la historia, cada vez más importante, con impactantes escenas como la transformación del padre de Steve en zombie.
Si ***Resident Evil 3*** parecía dejar ver que la saga estaba condenada al estancamiento, ***CODE: Veronica*** demuestra que **Capcom**, con **Shinji Mikami** al frente, no está dispuesta a matar su gallina de los huevos de oro y crea una continuación digna, que muchos se empeñan en tildarla de *gaiden* por el hecho de que salió para la máquina de **Sega** y no para **PSX**.

RECV continúa la historia justo donde se quedó después de la segunda parte, y según declaraciones de **Shinji Mikami** en una reciente entrevista llamada ***"Another side of Biohazard"***, donde contaba todo lo referente a la saga, ***CODE: Veronica*** es la auténtica continuación, admitiendo que ***RE3*** fue un proyecto comercial de **Capcom**, donde bajaron el terror y aumentaron la acción, al contrario de lo que querían hacer, ya que **Mikami** quería volver al estilo de la primera parte (y lo consiguió en este ***CV***).
Para finalizar, mencionar que apareció una nueva versión para **PS2** y **DC** llamada ***CV Complete*** (***CVX*** en el mercado occidental) donde mostraban la historia de **Wesker** y solucionaban algún error, como la muerte de Burnside, pero eso ya es otra historia...

Burnside
myfallenwings@hotmail.com





La versión **Complete** mostraba la verdadera historia de Wesker, personaje cada vez más importante en el universo **Biohazard**.





SILENT HILL

*En el género de los survival horror, pocos juegos han conseguido hacerle sombra a **Resident Evil**, pero si hay alguno que realmente pueda competir con la obra magna de **Capcom**, ése es, sin duda, **Silent Hill**.*

Con el *boom* de los juegos de terror, iniciado por el éxito de ***Resident Evil***, empezaron a salir con cuentagotas algunos títulos que intentaban aprovechar el filón de la saga de **Capcom**, los cuales siempre se excedían copiando elementos y, casi siempre, acostumbraban a ser tremendos fracasos, demostrando que éste no es un género fácil. Aún así, **Konami** quiso arriesgarse en crear un juego el cual, según ellos mismos, iba a ser mucho más siniestro y más terrorífico que ***Resident Evil***, iba a crear mucho más terror que el juego de **Capcom** e iba a ser totalmente en *3D*... y la verdad es que lo consiguieron.

Sin querer entrar en la estúpida polémica de si es mejor ***Silent Hill*** o la saga de **Capcom**, los chicos de **Konami** hicieron un juego que se adentraba en polémicas ocultistas, con ritos a sectas satánicas, demonios, sangre y mucha tensión. *Harry Mason*, protagonista del primer ***Silent Hill***, llega a este pueblo norteamericano a pasar unas vacaciones con su hija *Sheryl*, la cual desaparece nada más entran en el pueblo. *Harry* empezará una tortuosa búsqueda por un pueblo fantasma atestado por inmundas criaturas, escenarios decrépitos repletos de sangre, cadáveres y encontronazos con los restos de un culto satánico a una criatura llamada *Samael*, origen de la tragedia en el fantasmagórico pueblo.

El nivel *3D* del juego es bastante bueno, criticado por muchos por el uso de nieblas constantemente (cosa que ahorraba memoria en nuestra **PSX** y creaba una increíble tensión) pero escogido con acierto, ya que cuando no había niebla ibas con una linterna, pudiendo ver solamente lo que tuvieses justo delante tuyo. La ambientación sonora es de lo mejor, con una música originada con los más escalofriantes chirridos, donde **Konami** puso mucha dedicación buscando sonidos que atormentasen el alma humana para ponerlos en el juego, y unos *FX* que te ponían los pelos de punta.

El control era similar a ***Resident Evil***, con alguna pequeña variación como disparar y andar al mismo tiempo, lo cual hacía que no tuvieses ningún problema a la hora de manejar a Harry.

Pero lo más importante de ***Silent Hill*** es, sin duda, el terror que provoca. Lejos de generar escenarios reales, éstos eran sacados de las mentes más retorcidas, sobretodo por que en según qué puntos del juego, la locura y la maldad hacían cambiar el escenario a su verdadera forma: sangre a chorros, metal frío, cadáveres colgados por las paredes, símbolos ocultistas... En fin, todo lo que puede generar terror auténtico, y al centrarse en temas ocultistas y espiritistas, jugar era un derroche de tensión y nervios. Sí, amigos, jugar a ***Silent Hill*** era elevar las pulsaciones de tu corazón al infinito, y eso que no contaba con los habituales sustos de su rival ***RE***, pero con la mezcla de ruidos y los escenarios satánicos, provocaba que más de una vez tuvieses que dejar de jugar.

Burnside
myfallenwings@hotmail.com





12:00
"A place with songs and sounds"

A silver guidepost is
Untapped in lost tongues.
Awakening at the ordained order.

Esta era una de las escasas pistas para el puzzle del piano, quizá el más complicado en toda la historia de los Survival Horror.



*El nivel de atrocidad, sangre y horror no tiene fin en **Silent Hill**.*

What is this?

SILENT HILL 2

*Era de esperar que **Konami** lanzase la continuación del **Silent Hill**, un juego muy destacado en el género y posiblemente el único juego de survival horror que nos hacía dudar si era posible jugar de noche con unos cascos puestos y las luces apagadas.*

James Sunderland es el protagonista de este ***Silent Hill 2***, el juego empieza cuando James recibe una misteriosa carta escrita por su mujer incitándole a ir a ***Silent Hill***, lo más extraño es que su mujer "Mary" murió hace 3 años. Así nuestro amigo enseguida partirá hacia el maldito pueblucho de ***Silent Hill*** para comprobar lo que está pasando.
En el camino, poco a poco nos iremos sumergiendo en un mar de niebla (por cierto el efecto de la niebla no está nada mal) y una vez que encontremos nuestra queridísima radio de psicofonía (¡la dichosa radio que nos pone los pelos de punta! O.o), entonces ya estaremos rodeados por las criaturas más infernales que hemos podido ver en un videojuego.
Auque el desarrollo es incluso más lineal que la primera entrega, su apasionante historia llena de suspense e intrigas nos engancha fácilmente. En esta parte se ha añadido una criatura llamada Pyramid Head que nos irá incordiando con algún que otro susto, aunque sinceramente este juego carece de ellos. Lo que es la atmósfera y el ambiente es lo mejor que se ha visto en un juego de miedo, hay lugares en que no hay absolutamente nada de luz y tampoco música (bueno, mejor dicho sonidos porque música no es que tenga mucha). Dependiendo de nuestras acciones podremos concluir con uno de los cinco finales de este espléndido *survival* (nosotros más de una vez pensamos en quitar el juego por el nerviosismo y claustrofobia que nos generaba ¬_¬U) . No hace mucho **Konami** lanzó un *remake* para **PS2** y **XBox** llamado ***Silent Hill 2*** (***Restless Dreams***), y las novedades eran dos finales nuevos y un modo de juego llamado (***Born from a wish***) donde podremos manejar a Maria (personaje secundario del juego), pero ya sabéis lo que pensamos sobre los *remakes*.

Ryofu y las fuerzas especiales de Ibiza
denlangrisser@msn.com







*Los gráficos tétricos y oscuros de **Silent Hill 2** son únicos.*



¡¡Miedo, Miedo, Miedo, Miedo!! ¬o¬ (¡¡El de la cabeza de pirámide te comerá los sesos!!).



*En **Silent Hill 2** existe algún que otro puzzle que te hará pensar un poco.*

Onimusha Warlords de Capcom, traslada el género del Survival Horror a otros tiempos, en donde la espada y el honor era lo más importante.

El guión creado por **Flagship** y **Capcom**, nos narra la historia de *Samanosuke Akechi*, todo enmarcado en el Japón feudal del siglo XVI, cuando *Nobunaga Oda*, el señor de la guerra, quiere unir bajo su mando al país del sol naciente. Tras un ataque sorpresa, las tropas de *Nobunaga* vencen a las de su rival *Yoshimoto Imagawa* y se preparan para atacar las fuerzas de *Yoshitatsu Saito* en el castillo de *Inabayam*. *Nobunaga* muere a causa de una flecha enemiga, pero éste hace un pacto con el demonio Fortimbras, volviendo a la vida gracias a las fuerzas demoníacas para cumplir sus ambiciones. Aquí entra en juego *Samanosuke*, junto a su compañera ninja *Kaede*, que acude para rescatar a la princesa *Yuki*, hija de *Yoshitatsu Saito*, que es una pieza clave para que se cumpla el pacto entre Fortimbras y *Nobunaga,* ya que es esencial su sacrificio en la ceremonia oscura, que de cumplirse inclinaría la balanza del lado de las fuerzas de *Nobunaga*.

Para combatir a los demonios, que son demasiado poderosos, *Samanosuke* recibirá el guantelete de los Ogros, que le permitirá absorber las almas de los enemigos derrotados, en un genial sistema que nos permitirá ganar puntos de experiencia, poder mágico y energía para nuestro personaje.

En cuanto al juego**, Onimusha** se diferencia del resto de *Survivals* creados por **Capcom** por sus enormes dosis de acción, ya que los combates a espada resultan más dinámicos y divertidos.

La intro CG de ***Onimusha*** es simplemente sensacional, de una calidad increíble, acompañada de una pieza musical orquestada que sólo puede calificarse como soberbia.



Aunque el juego se hace corto, te lo puedes acabar la primera vez en unas 5 horas, es una experiencia intensa y recomendable, que destaca por su atrayente historia y jugabilidad, que se aumenta y mejora enormemente en la segunda entrega para **PS2**.

Evil Ryu
jsaotome2000@yahoo.es

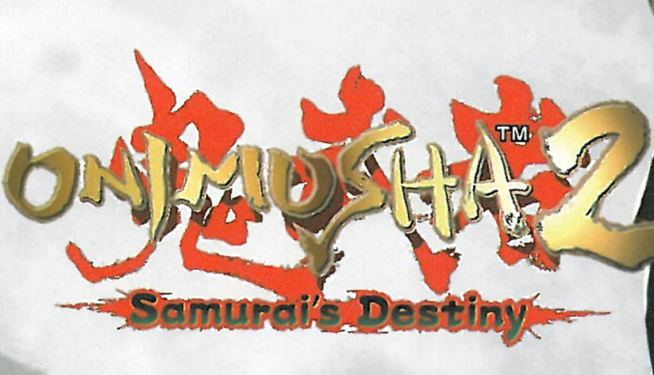
Una de las curiosidades más geniales de **Onimusha**, es que los movimientos y facciones de *Samanosuke Akechi* han sido sacados del actor japonés *Takeshi Kaneshiro*.



Onimusha salió originalmente para **Playstation 2**, apareciendo después la versión de **X-Box** llamada ***Genma Onimusha***, que incluye jugosas novedades, con un mejorado sistema de almas, que aumenta la dificultad del juego y nos permite realizar un nuevo ataque especial y una nueva zona con jefe final, en el que podemos conseguir la armadura de los ogros.







Éste ***Onimusha 2*** *no es ninguna sorpresa ya que al final de la primera parte nos dejaba la puerta abierta a la continuación, la pregunta es ¿Será un juego con más de lo mismo o habrán añadido nuevos secretos?.*

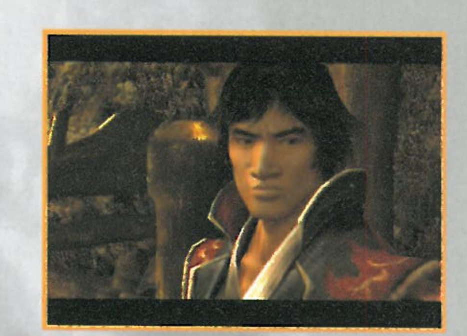
El primer ***Onimusha*** fue sin lugar a dudas un gran éxito para **Capcom**, esta segunda parte recupera varios diseños vistos en los títulos ***Resident Evil*** y los adapta al Japón feudal. Huelga decir que esta secuela no entra de lleno en el género de los *survival horror*, ya que mezcla acción y *RPG*, (*Jubei*, el prota, nos ha dejado a todos boquiabiertos).El juego comienza con una espectacular *intro en FMV*, una de las mejores realizadas por **Capcom.**

Podremos llevar hasta 4 personajes secundarios, pero eso dependerá de cómo te curres el juego, gracias a los caminos alternativos y un sin fin de ítems que podremos cambiar con los demás personajes, armas que siempre has soñado tener colgadas en tu cuarto acompañadas de sus respectivas magias.

Otro punto fuerte son los escenarios, llenos de vida y abundantes en detalles, personajes en 3D con escenarios *prerenderizados*, enemigos nuevos a los que podrás aplastar sin descontar al omnipresente *Nobunaga*.

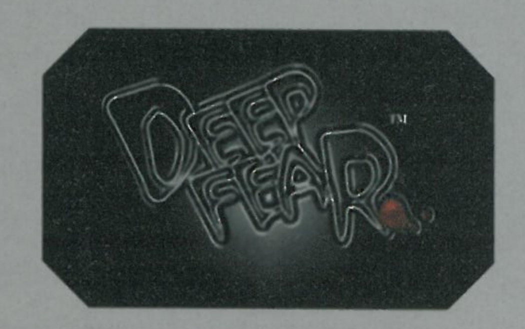
La música y los efectos *FX* nos meten de lleno en la atmósfera del juego, vamos, una explosión lúdica que te quitará el sueño durante meses.

Panoli y R_CaoCao, miembros de las FEI
real_caocao@msn.com





*Debido al éxito de **Resident Evil**, **Sega,** a través de uno de sus grupos internos **AM7** conocido hoy por **Overworks,** programó en 1998 un juego llamado **Deep Fea,r** que aunque seguía al pie de la letra al gran clásico de **Capcom**, aportaba algún que otro detalle interesante.*



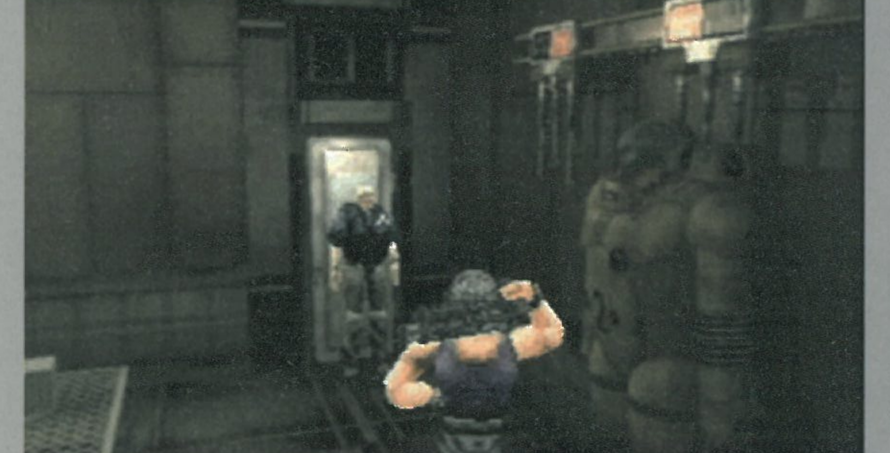
Deep Fear transcurre es su totalidad en lo profundo del océano Pacífico, basándose en películas tales como ***Profundidad 6*** o ***Leviatán***. Tomamos el papel de un encargado de seguridad del grupo *(ERS) Emergency Rescue Service* el cual se dedica a velar por la seguridad de la base acuática; el tomate se lía cuando una cápsula con bandera americana se precipita sobre el océano y va a parar por casualidad muy cerca de nuestra posición y para rematarlo todo, un submarino nuclear se vuelve loco y nos torpedea cargándose la parte de la base que se encarga de proporcionar oxigeno...

La base de este juego es calcada al ***RE***, habitaciones *pre-renderizadas*, con enemigos modelados en 3D, aunque un poco toscos y algún que otro puzzle. Pero donde verdaderamente destaca el juego, es en la ambientación que nos trasmite. Además, cuando nos equipamos con las armas disponibles, podemos observar como llevamos la pistola en el cinto y el fusil colgado de la espalda o el arma que hayamos elegido, ya que siempre podremos usar un arma principal y otra secundaria. Otro detallito que ya podrían aprender los demás, es el hecho de que se puede disparar al mismo tiempo que andamos. También destaca una especie de máquina que usaremos para salvar la partida, para llenar de oxígeno la base y para recargar nuestro tubo de respiración, ya que algunas estancias están inundadas o llenas de gases tóxicos. En definitiva, un gran título que en ningún momento llega a superar a ***RE***, pero que nos da un buen rato de vicio y además, al estar ambientado en las profundidades marítimas, da mucho jugo.





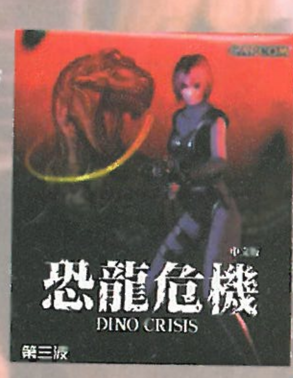
Sir Arthur
Makaimura_Saga@hotmail.com







*Cuando **Capcom** llevaba 2 títulos de la saga **RE** y casi coincidiendo con la tercera entrega, **Shinji Mikami** apostó por una variación de **RE**, cambiando a los lentos y putrefactos zombis por los rápidos y letales dinosaurios.*







Asumíamos el papel de Regina, una joven belleza que pertenecía a un comando especial que tenía que rescatar al profesor Kirk, una eminencia en el campo de la química quántica, al que se le creía muerto debido a un fallo en uno de sus experimentos.
Este nuevo *survival horror* se distanciaba un poco de los ***RE***, ya que nos ofrecía entornos en *3D* en lugar de los fondos prerenderizados (técnica que usaría después ***RE: CODE Verónica***).
Técnicamente, aprovechaba la **PSX** a su máximo potencial, mostrando unos dinosaurios muy bien modelados y texturizados, el entorno 3D era muy correcto y lo que se llevaba la palma, lógicamente, eran las varias apariciones del *Tyranosaurus Rex*, el cual se movía con una soltura excelente.



Este título no gozó de mucho éxito (aunque se vendió muy bien), el problema era que los dinosaurios no daban tanto *"miedo"* como los zombis de los ***RE***, además en determinados lugares, si te quedabas quieto durante unos segundos ¡volvían a aparecer dinosaurios que habrían las puertas! y debido al escaso armamento que se podía conseguir la mayoría de las veces teníamos que salir por patas. Como siempre, **Capcom** introdujo algún que otro puzzle (esta vez demasiados, simples y repetitivos) y una variación de los típicos baúles de *RE* donde se cambiaban por unos cajones de colores (rojo azul y amarillos) donde se podrían encontrar armas, municiones, dardos con somníferos, botiquines etc.

Sir Arthur
Makaimura_saga@hotmail.com

VERSIONES

Dino Crisis también apareció en **Dreamcast**, que era igual que en **PSX** pero con más resolución grafica. Tuvo una continuación que más bien era un arcade a tiro limpio para **PSX** y la tercera parte que aparecerá en **Xbox** será un "arrasa todo lo que puedas" futurista. Esto hace confirmar que **Shinji Mikami** creó un buen juego, pero le faltaba ese toque mágico que tienen los ya clásicos y obras maestras ***RE***.







Parasite Eve 2 se despegó de su predecesor en demasiadas cosas. Pudiendo haber sido un Cinematic RPG (género que Square estrenó con Parasite Eve), pasó a engrosar la lista de Survival Horror.



No podemos hablar de ***Parasite Eve 2*** sin hacer referencia a su brillante antecesor, es por eso que basaremos este análisis en comparaciones.
Para empezar, la complejidad de la primera entrega, a la hora de elegir varios caminos fue reducida prácticamente a la nada, pasando a ser una aventura lineal. Tan sólo en determinados puntos del juego podíamos elegir la ruta a seguir, aunque un solo fallo a la hora de elegir nos llevaría al *bad ending*.
El control de Aya cambió por el clásico de los ***Resident Evil***, pues en ***PE1*** caminaba según la dirección pulsada.
Por otra parte, el entorno gráfico sufrió algunos cambios, no en los fondos, que continuaron siendo imágenes prerrenderizadas, sino en los personajes. **Square** abandonó los diseños estilizados de ***PE1*** para crear unas figuras más realistas y voluminosas. Aunque para voluminoso el tamaño de algunos *final bosses*, como el último del primer CD o un par más que aparecen en el segundo.

HISTORIA

Después de ***PE1***, Aya Brea selló sus poderes y se alistó en MIST, una unidad especial del FBI, encargada de cazar seres mitocondriales. En esta segunda entrega, Eve (la mala de ***PE1***) deja paso a una misteriosa organización, de la que tan sólo se sabe que experimenta con humanos para crear ANMC (*Artificial Neo Mitochrondia*). Aunque éste y más datos se descubrirán durante la partida.

Aunque haya perdido encanto respecto al primero, siguió siendo un gran juego, que proporcionaba horas de entretenimiento. Prueba de ello son los modos extra que se iban consiguiendo por cada vez que completábamos la aventura, hasta cuatro. Además, el variado arsenal de armas y objetos proporcionaban la variedad que otros no tienen. La versión PAL nos llegó traducida al castellano, pero "a cambio" nos regalaron unos marcos de cine exagerados, y una pérdida de velocidad más que considerable (ya de por sí, las versiones americana y japonesa eran lentas). Tanto, que parecía que Aya se movía debajo del agua.

Real Yagami


*Los cinemas CG eran de lo mejorcito visto en la época para **PSX**.*







***Galerians** es un genial survival horror, que hizo las delicias de los usuarios de **PSX** por su extraordinaria historia y originalidad.*

Este curioso survival horror de **PSX**, vino de la mano de dos compañías: **ASCII** y **Poligon Magic**. El juego tiene un alto contenido violento y fue censurado en la intro en las versiones americana y europea. En cuanto al juego, éste permaneció inalterado, con el mismo contenido violento de la versión original japonesa.

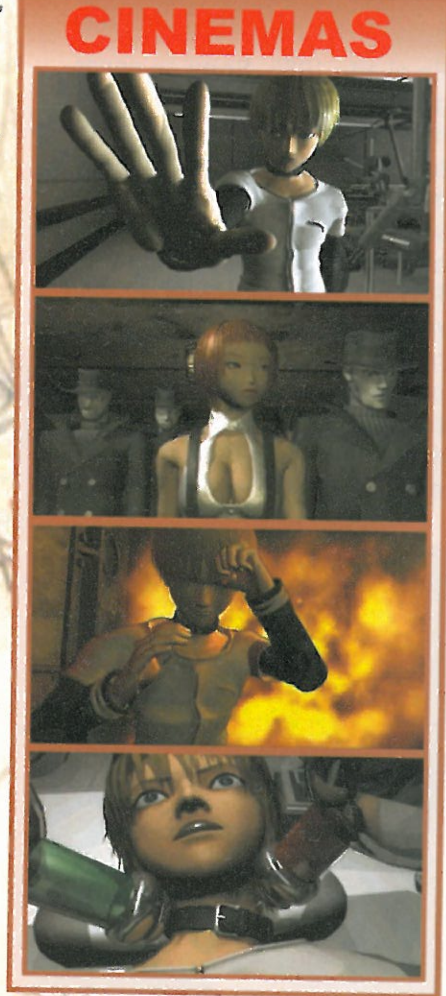
"Una voz femenina y lejana me llamaba... abrí los ojos y no sabía si despertaba de un sueño o de una pesadilla".

Un comienzo bastante aterrador, si tenemos en cuenta que nos metemos en la piel de un chico de 14 años llamado Rion, que no recuerda nada de su pasado, y se despierta en una especie de plataforma que está a punto de inyectarle un extraño líquido. Este líquido es una droga, de la que hay 3 tipos y le otorgan a Rion distintos poderes, como la combustión, ondas de choque y un campo antigravitatorio.

A partir de ahí nuestro personaje comenzará su misión de buscar a Lilia, la chica que lo despierta, descubriendo su espeluznante pasado y luchando contra seres que tienen sus mismos poderes a los que se les denominan Galerians, como Birdman o Rita.

El juego consta de 3 cd's, y aunque no es muy largo tiene infinidad de secuencias de intro CG vídeo, que nos meterán de lleno en la original e intrigante historia. Uno de mis escenarios favoritos es el hotel, con su extraño e inquietante ambiente.

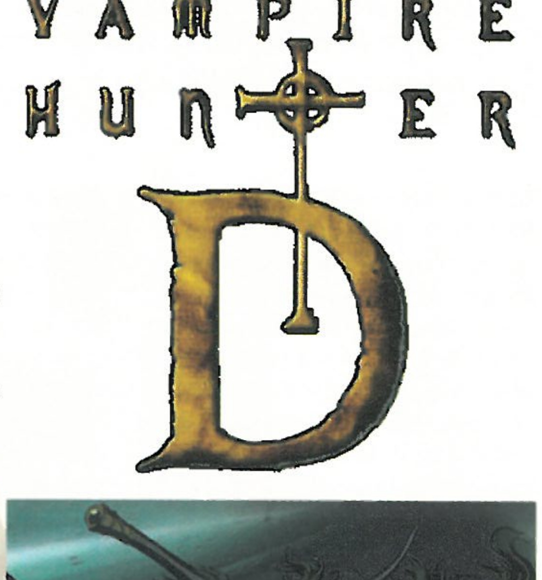




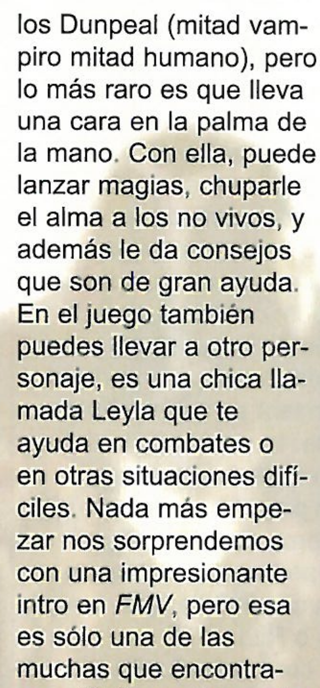
Si uno se plantea jugar en serio y se llega al final, te quedas con las ganas de más historia, y es que no es un juegazo que marque un antes y un después, es la atmósfera que desprende y su trama, que te envuelven a la primera. Estoy deseando poder jugar a la segunda entrega de **PS2**, ya que no todos los días puedes disfrutar de un juego en el que te despiertan de una pesadilla para enfrentarse a una horrible realidad.

Gradriel
galays@yahoo.es

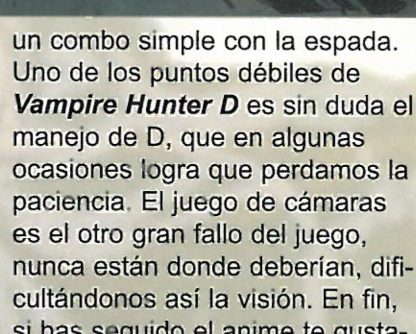
*Cuando para la gente normal acaba el día, los vampiros se levantan convirtiéndose en los dueños de la noche y sembrando el terror allí por donde pasan, afortunadamente hay alguien llamado **D** dispuesto a pararle los pies.*



En el año 1985, **Sony** se encargó de versionar al anime la primera novela de la saga escrita por **Hideyuki Kikuchi**. Unos años después del gran éxito de la saga de anime, llegó a nosotros **Vampire hunter D**, para **PSX**, un *Survival Horror* en toda regla, gráficos en 3D con escenarios *prerrenderizados*. La compañía que se ocupó del desarrollo fue **JVC**. El protagonista del juego, al igual que en el anime, es D, que pertenece a la raza de los Dunpeal (mitad vampiro mitad humano), pero lo más raro es que lleva una cara en la palma de la mano. Con ella, puede lanzar magias, chuparle el alma a los no vivos, y además le da consejos que son de gran ayuda. En el juego también puedes llevar a otro personaje, es una chica llamada Leyla que te ayuda en combates o en otras situaciones difíciles. Nada más empezar nos sorprendemos con una impresionante intro en *FMV*, pero esa es sólo una de las muchas que encontramos. Todo comienza después de que un poderoso vampiro llamado Meirlink ataque a un pueblo, poco más tarde viene a ti un anciano de la nobleza pidiendo ayuda, porque Meirlink ha secuestrado a su hija, ahí es donde empieza la aventura. Tendrás que ir a su impresionante castillo a rescatarla, un castillo que está muy bien ambientado y que hace que te metas de lleno en el juego. Para conseguir llevar a cabo tu misión puedes hacer un combo simple con la espada. Uno de los puntos débiles de ***Vampire Hunter D*** es sin duda el manejo de D, que en algunas ocasiones logra que perdamos la paciencia. El juego de cámaras es el otro gran fallo del juego, nunca están donde deberían, dificultándonos así la visión. En fin, si has seguido el anime te gustará el juego.

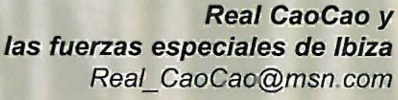




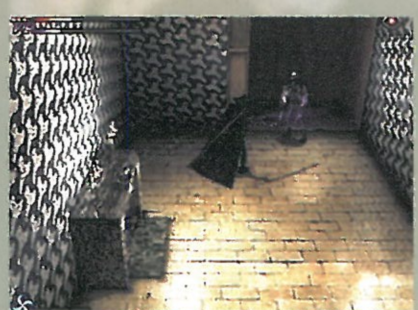




Real CaoCao y
las fuerzas especiales de Ibiza
Real_CaoCao@msn.com











CLOCK TOWER

*Aunque no lo podamos incluir dentro del género creado por **Capcom**, la saga creada por **Human** está sin duda dentro de los juegos creados para incitar nuestro miedo, con la diferencia de que nosotros no podemos hacer otra cosa más que escapar...*

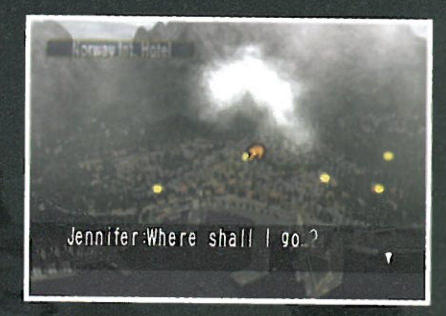
Clock Tower se remonta al 1995, cuando salió una aventura gráfica (similar a las de **PC** pero con los comandos simplificados) del estilo *click n' point* (con un cursor de ratón para apuntar a los objetos, moverse, explorar, etc...) en la que se contaba la trama de *Jennifer*, una adolescente acosada por *Scissorsman*, un trastornado asesino que utilizaba unas tijeras gigantes para cometer sus crímenes. *Jennifer* no podía enfrentarse a *Scissorsman*, por lo que tenía que verse obligada a huir, esconderse, hasta que encontrase algo que acabase con su persecutor. En el 96 salió la segunda parte para **PSX**, que a Europa y a los USA llegó como ***Clock Tower*** (siguiendo los estadounidenses su curiosa costumbre de cargarse la numeración de todas las sagas), y años después, en el 98, apareció ***Clock Tower: Ghost Head***, un *gaiden* que no tenía nada que ver con *Scissorsman* ni la saga, copiando la trama de ***Biohazard***, el cual fue un chasco (en los USA se le llamó ***Clock Tower 2***). Centrándonos en el único que hemos podido disfrutar en occidente, la segunda, el juego nos sumergía en una trama de misterio, ahogo y desesperación por huir del hermano gemelo de *Scissorsman* (el original murió en la primera entrega), que nos lleva del norte de Europa a Inglaterra en busca de pistas para conseguir acabar con la pesadilla. Con una banda sonora de lujo y una magnífica ambientación, junto a la posibilidad de no poder derrotar al enemigo, sólo huir de él, **Human** creó un juego digno de culto dentro del género del terror, que esperamos tenga una digna secuela en ***Clock Tower 3*** para **PS2**, esta vez desarrollado por **Capcom**.

Burnside
myfallenwings@hotmail.com

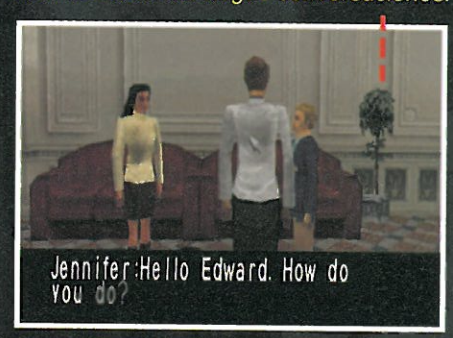
CLOCK TOWER (SFAMICOM)







*El estilo de aventura gráfica de **PC** se manifiesta en las largas conversaciones.*



De Scissorsman sólo podíamos huir, no enfrentarnos en condiciones.





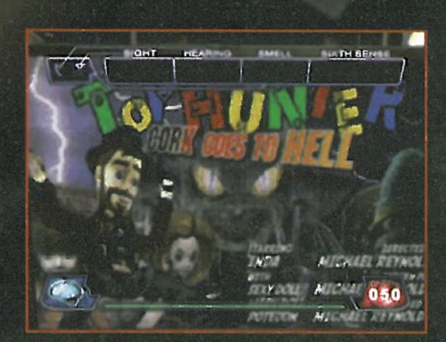
***Illbleed** supuso un soplo de aire fresco al rápidamente explotado género de los Survival Horror. Aportaba infinidad de novedades y detalles que dejaban en evidencia a la mayoría de los insulsos clones de **Resident Evil**.*





Illbleed fue el segundo y último proyecto (hasta la fecha) de **Crazy Games** (antes conocida como **Climax Graphics**), creadores de ***Blue Stinger***, ambos juegos para **Dreamcast**.
Se puede decir que nos encontramos ante el *survival horror* más original de todos los tiempos. Una mezcla soberbia entre escenas de terror y situaciones absurdas, acompañadas de unas melodías un tanto peculiares, un ligero toque de misterio y una pizca de humor, son los ingredientes de ***Illbleed***.

La acción se sitúa en ***Illbleed***, el parque de terror de Michael Reynolds, donde se puede ganar una generosa cantidad de dinero, o morir en el intento.
Eriko Christy deberá entrar en este parque maldito para buscar a sus amigos desaparecidos desde hace tres días. El juego está dividido en siete fases más una de entrenamiento. Cada fase es una historia diferente, a cual más genial y absurda. En cada una de estas fases, deberemos rescatar a los amigos de Eriko junto a un periodista un tanto torpe. Si lo logramos, podremos manejarlos posteriormente. Para salir airosos deberemos tener buena intuición, y alguna habilidad plataformera (podemos saltar). Nuestros sentidos nos avisarán de cuando un posible susto o enemigo esté cerca. Mediante un "sensor de horror", podemos colocar una esfera luminosa en los puntos que creamos que nos podemos llevar un susto. Si acertamos, se nos añadirá adrenalina y nos libraremos del susto, si fallamos, adrenalina que perdemos. Podemos morir de tres formas: perdiendo la energía, por exceso de pulsaciones o por hemorragia. Cada susto que nos llevemos hará disminuir o aumentar estos niveles. Para luchar en condiciones con los enemigos, habrá que buscar el arma correspondiente en cada fase (aunque también podremos escapar por... ¡¿una escalera de emergencia?!). Como detalle final, existe un final boss calcado de ***Sonic***, y otro extraído directamente de ***Blue Stinger***.





No pudimos disfrutar de esta maravilla en Europa, seguramente porque en su afán de censurar todo, nos dejarían sin ver el *good ending*. Si queréis saber a que me refiero, echad un vistazo a los ***Master Tricks***.

Real Yagami

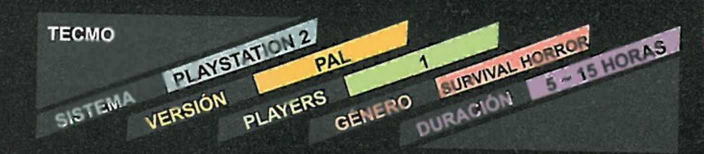
Acabamos de colocar una esfera luminosa en un lugar sospechoso. Nos libraremos de un buen susto.





Este elemento es el primer final boss que nos encontraremos. Lo único que sabe decir es el nombre de su difunto hijo. "Jimmyyyyyy!!!!". Brutal.

NOW ON SALE







*Hace medio año **Tecmo** también desarrolló un Survival Horror de gran calidad llamado **Project Zero**. Este peculiar título contiene todo lo necesario para competir entre los pesos pesados del género.*

PS2 fue la consola escogida por **Tecmo** para dar vida a ***Project Zero***, un curioso *survival* donde tendremos como protagonista a una chica japonesa con minifalda llamada Miko. Esta muchachita tiene el don del sexto sentido para sentir lo paranormal. A diferencia de los otros juegos, en ***Zero*** tendremos como arma una cámara fotográfica del año de la posguerra, con esta cámara podremos exorcizar a los espíritus. Además, a medida que vayamos progresando, poco a poco se irán aumentando las características de nuestra herramienta.
Basada en un hecho real, la historia del juego empieza así, Mafuyu Hinasaki el hermano de Miko desapareció en la mansión de Himuro, una mansión abandonada donde están encerrados un gran número de espíritus malditos. Miko, gracias a sus poderes, presiente que el destino de su hermano está en grave peligro y se lanza en su desesperada búsqueda, pero pronto se dará cuenta de que esa mansión es un hervidero de males y la única arma que puede defenderla de las fuerzas malignas son los flashes de una cámara antigua que encuentra casualmente en la casa.
El juego contiene muchas escenas inesperadas y sustos que te ponen la piel de gallina, lo malo es que al final te agobia un poco su mecánica de combates, (el Himuro éste debe de ser un fotógrafo, porque tiene carretes de fotos por toda la casa ¬¬U), aunque hay que reconocer que el ambiente de la casa está realmente bien logrado. Como todo buen *survival*, **Project Zero** también tiene algún que otro puzzle que te hará pensar un poco. Este juego merece ser jugado. Además, está traducido a nuestro idioma.



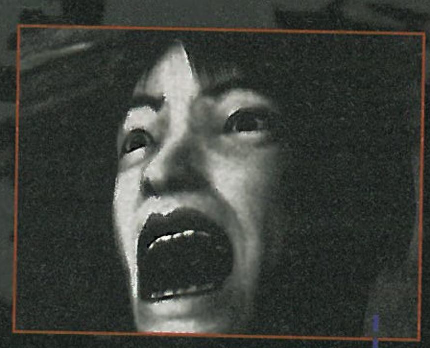








En combate, nuestros enemigos tienen un punto débil, si lo enfocamos bien podemos hacer un daño enorme además de conseguir muchos puntos de EXP.



*Algunos enemigos de este **Project Zero** nos darán pánico por lo feos que son.*

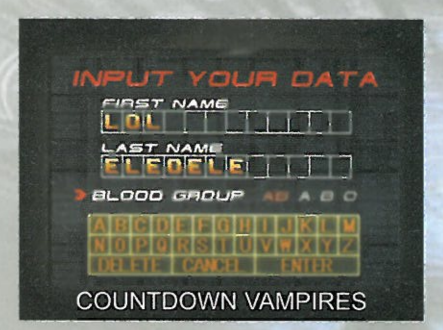
Ryofu y las fuerzas payesas de Ibiza
denlangrisser@msn.com

GRÁFICOS	86%
SONIDO	81%
JUGABLE	84%
TOTAL	87%

Y AÚN HAY MÁS...

Aparte de los juegos de impacto que hemos mencionado, existen más títulos interesantes en el género de los *Survival Horror*, sin embargo muchos de estos juegos son bastante desconocidos o simplemente han pasado desapercibidos, así que... vamos a comentar los más destacados.

Bandai hizo un *Survival* para **PSX** con el nombre de ***Countdown Vampires***, donde manejando a un guardaespaldas llamado Keith, teníamos que limpiar las calles infestadas de vampiros de Las Vegas. Su originalidad en armas y el detalle de poder jugar a las tragaperras para ganar dinero le hacía ganar atractivo. En **Dreamcast** hay varios *Survivals* de interés, empezaremos por ***D2***. Aunque su predecesor es una aventura interactiva, en esta tercera entrega se aplicó el sistema de la vista en tercera persona. El juego comenzaba después de un accidente aéreo y teníamos que descubrir qué ocurre a las personas que residían alrededor quienes padecen de extrañas mutaciones. En cuanto a la mecánica de los combates, era una mezcla de *Shoot' em Up* y *Rpg*. Nuestra heroína seguía siendo Laura Parton.



COUNTDOWN VAMPIRES



COUNTDOWN VAMPIRES


EXTERMINATION

The Ring Terror's Realm está basado en la popular película japonesa de miedo con el mismo nombre. Aunque el juego es un poco grotesco, su historia tiene bastante gancho, tenemos que llevar a una chica llamada Meg y resolver los misterios que guardan la cinta de vídeo que hizo morir a su novio.
Un juego clónico de ***RE*** es el ***Carrier*** de **Jaleco**, toda la historia transcurre en una portaaviones en ruinas, donde se estaba experimentando con una extraña forma de vida. Este juego de vista puede parecer malo, pero jugando un poco nos daremos cuenta de que tiene algunos detalles impresionantes (^.^U ¿No se nota mucho no?. Se me agota el espacio). (Nota de Yagami: No, que va...).
Más que un *Survival*, ***Blue Stinger*** es un juego de aventuras repleto de acción. Manejaremos a Elliot y Dogs, los dos protagonistas, y tendremos a nuestra disposición todo un arsenal de armas para machacar a las alienígenas que no paran de acosarnos.
El último título que voy a mencionar es el ***Extermination*** de **PS2**, un *Survival* en toda regla donde teníamos que investigar en un laboratorio situado en el polo sur, el juego es una mezcla de ***Syphon Filter*** y ***RE***.

Ryofu y los fuerzas zombis de Ibiza
denlangrisser@msn.com


D2


THE RING TERROR'S REALM


BLUE STINGER


CARRIER

LO QUE SE NOS VIENE ENCIMA...

TENEMOS SURVIVAL HORROR PARA MUCHO TIEMPO, Y QUIEN NO SE LO CREA, QUE SIGA LEYENDO...

Konami nos traerá el esperadísimo ***Silent Hill 3*** **(PS2)**, la protagonista será una mujer de nombre Heather y no un hombre como en las dos anteriores entregas. Nuestra protagonista viajará a un mundo paralelo donde se encontrará **Silent Hill** e irá alternando entre los dos mundos: el real y el de pesadilla...

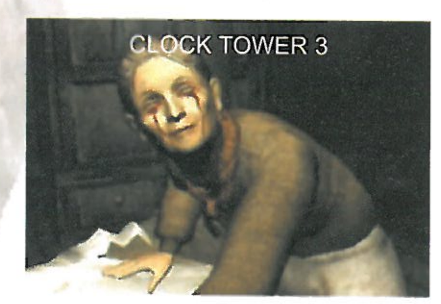
Capcom, la creadora del género *SH* no podía fallarnos, en Japón ya se ha podido jugar al *Trial* de ***RE 0*** **(GC)** y la cosa promete, del ***RE 4*** **(GC)** no se sabe prácticamente nada... ¿Volverá *Leon*? ***Resident Evil 2*** y ***3*** también están anunciados para **Game Cube**, aunque sin ningún cambio aparente. En cuanto a ***RE:Online*** **(PS2)**, parece ser que el juego será más parecido a un ***Phantasy Star Online***, donde se participará por equipos de 4 jugadores, y no como un ***Final Fantasy XI*** en el que pueden jugar miles a la vez.

Debido a un acuerdo a tres bandas: **Capcom**, **Sunsoft** y **Flagship**, el esperado regreso de ***Clocktower 3*** **(PS2)** será una realidad. Esperamos con impaciencia este título, porque al estar **Capcom** por medio podemos pensar en otro gran juego. El proyecto lo dirigirá **Kinji Fukasaku**, conocido por ser director de cine, los personajes correrán a cargo de **Keita Amamiya**, los escenarios por **Masushi Sugimura** integrante de **Flagship** que produjo los escenarios de ***Devil May Cry*** y la música será obra de **Kouji Kubo**. La historia transcurre en el Londres de 1900, y *Alyssa* (nuestra protagonista) tendrá que descubrir quién se está ventilando a la clientela del hotel en el que nos encontramos. Poco más se sabe del argumento, pero en la redacción estamos deseosos de probarlo.

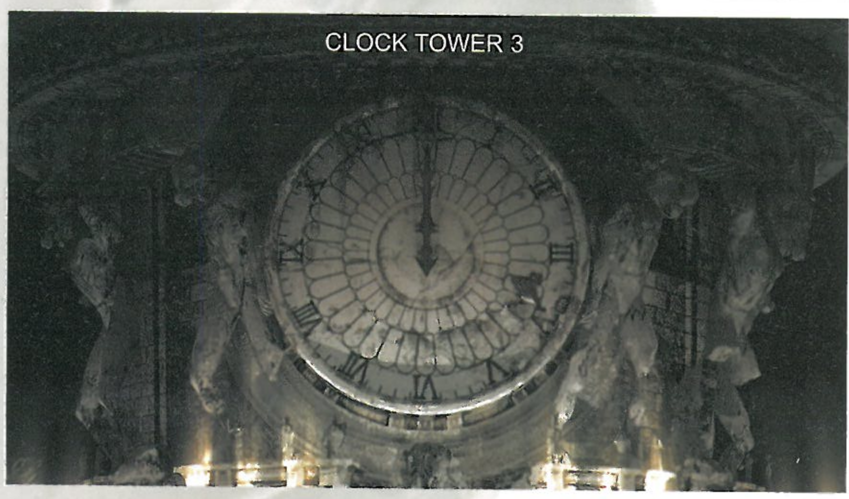
No son muchos lanzamientos pero todos tendrán una calidad innegable que nos hará chillar de miedo y eso sin contar los ***Project Zero***, ***Onimusha 2*** y el *remake* de ***Resident Evil*** que mis compañeros han comentado en los artículos de este especial de *Survival Horror*, un género que está más vivo que muerto... :)

Sir Arthur
Makaimura_Saga@hotmail.com

BIOHAZARD 0


CLOCK TOWER 3


SILENT HILL 3


CLOCK TOWER 3



Nos ha resultado muy curioso y divertido el ver algunos de los títulos más esperados, pues algunos empezaron sus andaduras hace ya catorce años. Entre estos nuevos títulos destacan varios por ser casi legendarios, ahora os vamos a mostrar esa leyenda.

*Había un ninja que quiso ser famoso y la **SEGA** cumplió su deseo, dándole gran cantidad de oponentes a los que enfrentarse en gran cantidad de entregas donde repartir golpes y mamporros. En 1987, nació **Shinobi**, el ninja de los videojuegos.*





En ***Shinobi***, llevábamos a un ninja (un poco ortodoxo algunas veces) el cual debía rescatar una serie de rehenes que una organización apresó, y ya de paso, acabar con susodicha organización para que no vuelvan a hacer de las suyas. Con este juego, ***Sega*** sentó las pautas para sus videojuegos de plataformas basados en ninjas: lanzar proyectiles, uso de un salto a la parte superior de la pantalla, mejora de disparo a uno tipo explosivo (en este juego es una pistola de balas explosivas, aunque no resulta muy ninja ^^u) y un poder tipo bomba para limpiar la pantalla de enemigos. Posee la más carismática prueba entre misión y misión que ha habido (a parte de la del coche de ***Street Fighter 2***), que trata de aniquilar ninjas que corren en el fondo de la pantalla y que van acercándose a ti. Dicha prueba es en primera persona y deberás tener buena puntería con los *shaken* (las estrellitas puntiagudas que lanza). El juego creado en 1987 era (y es) un gran juego de habilidad plataformera, de sencillos aunque resultones gráficos. La música que acompaña el juego es variada, sin ser una obra de arte, ya que los chips de sonido no daban para una sinfonía de **Beethoven** . La excepción en este tipo de juegos fueron los shinobi de consolas que su desarrollo era diferente a los de recreativa.

Orikom y las Fei
Orikom@Hotmail.com





*En **Shinobi** podiamos ver un enemigo que parodiaba a **Spiderman**.*

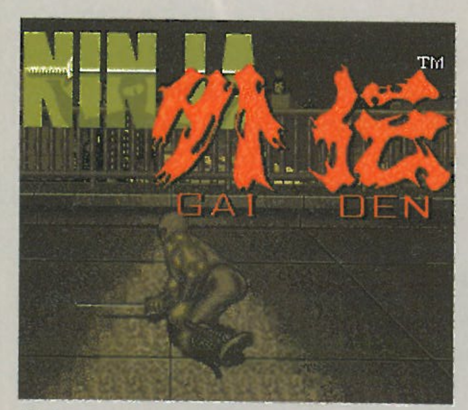


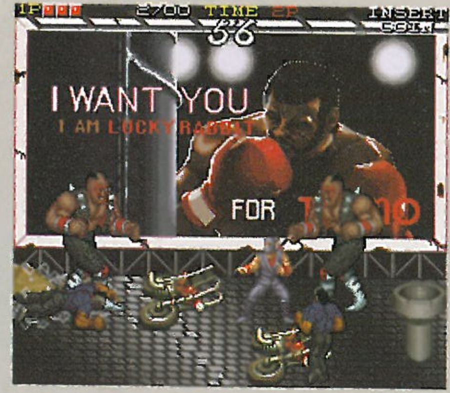


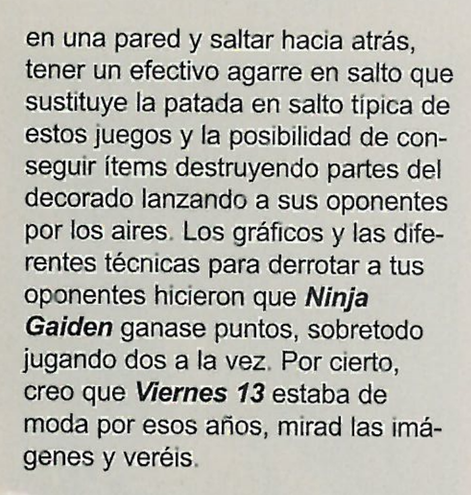
Viejas Glorias

Todas las sagas tienen un empezar, y ***Ninja Gaiden (Shadow Warriors)*** *es el empezar de Hayabusa, el mismo ninja que, junto con Hayate, participa en los* ***Dead Or Alive****. Su primera aparición no tenía ese gran diseño, pero hace 14 años (1988) las placas no daban para mucho más.*



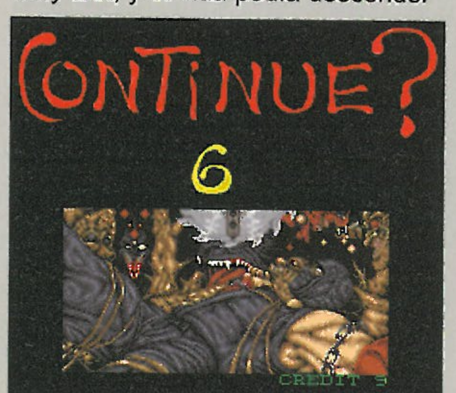






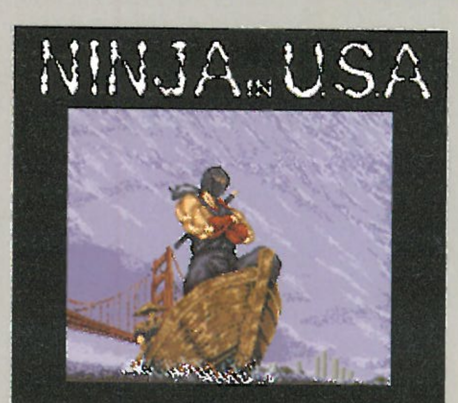
El juego nos metía en un *beat'em up (un uno contra un millón) al estilo* ***Double Dragon***, pero como protagonista tenemos un ninja, no un luchador callejero (un camorrista, vamos). La dificultad del juego era muy alta, y tu vida podía descender increíblemente rápido si no sabías reaccionar bien, ya que aguantabas entre uno o tres golpes por cada casilla de las tres que tienes. Aunque parece mucho, enfrentarse cara a cara con uno del montón podía significar que te golpease tres veces irremediablemente (una vez que golpean, siguen hasta hacerte perder una casilla de vida). El sonido tampoco destacaba por ser el fuerte del juego, siendo a veces muy flojo. Entonces ¿Qué tenía este juego?. Hayabusa podía realizar maniobras como apoyarse en una pared y saltar hacia atrás, tener un efectivo agarre en salto que sustituye la patada en salto típica de estos juegos y la posibilidad de conseguir ítems destruyendo partes del decorado lanzando a sus oponentes por los aires. Los gráficos y las diferentes técnicas para derrotar a tus oponentes hicieron que ***Ninja Gaiden*** ganase puntos, sobretodo jugando dos a la vez. Por cierto, creo que ***Viernes 13*** estaba de moda por esos años, mirad las imágenes y veréis.

Orikom y las Fei
Orikom@Hotmail.com









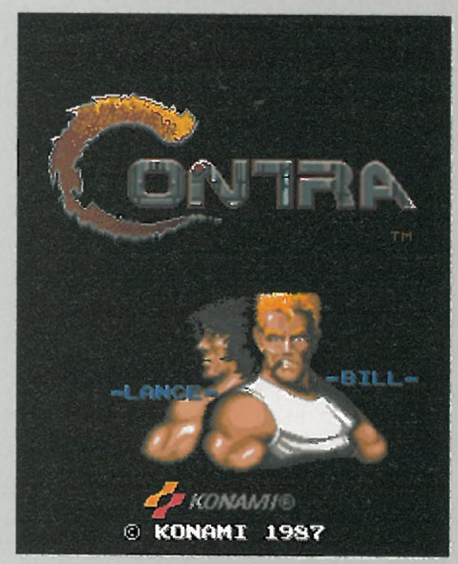


Ryo Hayabusa en ***Dead or Alive 3****. La verdad es que ha cambiado...*

Viejas Glorias



Nadie niega que Konami sepa crear grandes juegos. En 1987 creó una de sus más grandes sagas: Contra. Era hora de agarrar nuestro fusil y de dejar a Rambo por los suelos con este trepidante juego.

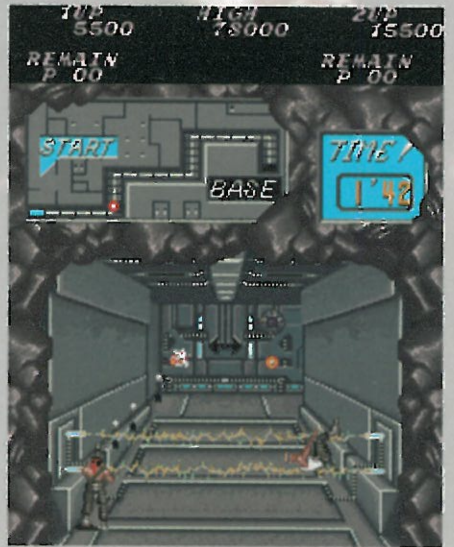


Todo sea dicho, la saga ***Contra*** está entre las favoritas, y todo fue por culpa de unos vistosos gráficos, una banda sonora pegadiza, acción para dar y tomar, así como un frenético ritmo, que aún hoy en día lo hace muy adictivo y no decepcionará a ningún fan con ansias de repartir tiros. El argumento era sencillo, mata todo lo que tengas delante, extermina a la organización Red Falcon y salva el planeta. Sencillo ¿verdad?, pues la sencillez del argumento no tiene nada que ver con su dificultad, algo alta, pero ajustada, ofreciendo así gran adicción y jugabilidad. Como nuestro camino hasta el corazón del enemigo no era un camino de paz (muy irónico y literal lo del corazón del enemigo), podíamos usar varios tipos de armas para facilitar la tarea de fumigado: láser, lanzallamas, metralleta y otras tantas más estaban a nuestro alcance.

Al igual que en los ***Castlevania***, hay melodías que se repetían de capítulo en capítulo, siendo algo ya marca de la casa. Las siguientes entregas, ya fueran de **NES**, **Game Boy**, **Super Nintendo** o **Mega Drive**, gozaban de gran calidad y jugabilidad, omitiendo aquella cosa de **PSX**, la cual hizo que el nombre de esta saga se perdiese durante mucho tiempo por ser una amalgama de penas y fiascos.

Orikom y las Fei
Orikom@Hotmail.com







Viejas Glorias

4.5 billones de años han pasado desde la creación de la Tierra. Muchos dominadores han gobernado gloriosamente, pero el tiempo fue su enemigo y destruyó sus reinos. Es hora de un nuevo reino. Así empieza Rygar Legendary Warrior.









Corría el año 1986 cuando **Tecmo** creó ***Rygar***, un juego típico de plataformas de la época, un juego sencillo y que posiblemente a muchos hoy en día les resulte monótono y aburrido. Era un juego totalmente lineal, de pobre argumento y sencillo manejo. Pero para los mediados de los ochenta, ***Rygar*** resultó ser un juego con un gran colorido, acción sin límites y con el requisito de tener unos buenos reflejos. Reflejos para esquivar las infinitas hordas de enemigos que incesablemente aparecían, con el fin de que nuestro heroico viaje fracasase totalmente y el inmortal espíritu de la muerte se nos llevase (hasta volver a insertar otra moneda para jugar, claro).

El juego en sí era muy simple, se trataba de pasar de principio a fin de la fase sin que te matasen, en un total de unas veinte. Por el camino podías recoger una serie de objetos que aumentaban el marcador y tiempo, para evitar que se acabase y a consecuencia perdieras una de tus vidas. El protagonista poseía una original arma, una especie de escudo con cadena. Aunque esta arma no siempre era suficiente para derrotarlos a todos. Es por eso que podías encontrar unas reliquias que aumentaban el poder de tu arma, para poder matar a varios monstruos de un golpe o matarlos al caer encima de éstos, al estilo ***Mario Bros***. Quizás el mayor fallo del juego recaía en la monotonía de la música de fondo, ya que podía llegar a hacerse muy pesada debido a lo largo que era.


Orikom y las Fei
Orikom@Hotmail.com









Multiservicios para tu móvil

Envía un SMS al 5077

con el texto: **logo2** (espacio) seguido del logo que elijas.

con el texto: **tono2** (espacio) seguido del tono que prefieras.

Pon1@ a 100

Haz que suba la temperatura de tu pareja!!

Envía un mensaje al **5077**

Si quieres ideas para hacerlo con ella envía el código: **calor28**

Si quieres ideas para hacerlo con él envía el código: **calor27**

Frases para ligar

¿No sabes cómo decirle a esa chica que te gusta?

Envía un mensaje al **5077**

con el texto: **amor20**

Ley de Murphy

BUSCA UNA EXPLICACIóN A TODO LO QUE TE SALE MAL!

Envía un SMS al **5077**

con el texto: **murphy2**

CHat Manga

Aficionados al manga
Animacion japonesa
Mundo del comic
Abrimos un nuevo espacio para vosotros

Envía un SMS al **5077** con la palabra **manga** y sigue las instrucciones:

1. **Date de alta:** envía la palabra clave **manga** (espacio) y tu nombre clave — **Ej. manga lola**

YA ESTAS DENTRO DEL CHAT!! ESPERA TUS MENSAJES

2. **Consulta quien esta en la sala:** **manga** (espacio) **lista**
3. **Cambia tu nick:** **manga** (espacio) **nombre** (espacio) **nuevo nick**

(Si quieres darte de baja envía: manga (espacio) STOP.

Nuevos Logos y tonos



ojosgato	britney	chins
caballo	brucelee	chino3
auto	bowling2	chinolet
bichotrib	bryan	chinon
gato	buenasuerte	chinorie
bicha	bullock	chinako
araña	busta	china
kinkong	bruja	chinreli
gatoperro	beso	chinreli
monito	bigbrother2	brucelee2
abispa	blablamor	2serpi
abstra	3alien	3simb
abstra2	bailon	3ying
acdc	bali	4coraz
aci	ballena	2estrellas
badboy	balon	6sentido
bob	baloncesto	bandera

Carlos Baute . Dame de eso	rdamedeeso
Coyote Dax . Johnny Boy	rjohnnyb
Fangoria . No se que me das	rnosequemeda
Friends	rfriends
Gorillaz . Clint Eastwood	clinte
Javi Cantero . Y cuanto m-s acelero	rycuanto
Jenifer Lopez . Play	play
La oreja de Van Ghog . Mariposa	rmaripo
Melon Diesel . En el anden	renelanden
Operacion triunfo . mi musica es tu voz	rmimusicaest
Aerosmith . walk this way	rwwv
Anastacia . paid my dues	paidmy
Beatles . yesterday	ryesterda
Big brother . siste mann ut	rsiste
Robbie Williams . Eternity	reternity
Presuntos Implicados . Mi unica razon	rmiunicarazo
Zucchero . Baila	rbaila
Travis . Sing	sing
Bob Marley . Small axe	rsmallax
Cafe Quijano . La taberna del buda	rlatabernade
Destinys Child . Survivor	surviv
Anastacia Cowboys and kises	cowboys

Al utilizar los servicios al 5077 entras en una base de datos expuesta a envíos de promociones o información
Si no deseas recibir dichos sms, envía un e-mail con tu número de móvil a

Válido para todos los móviles, excepto logos y tonos que son válidos para móviles NOKIA, TRIUM, ALCATEL, SIEMENS, MOTOROLA, SAMSUNG, y ERICCSON compatibles.

Precio mensaje € 0.90. IVA no incl.



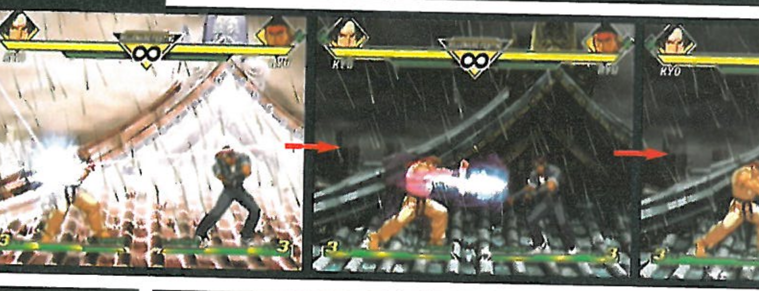


EL ARTE DEL COMBO - SEGUNDA PARTE

By **Shinobi**. *shinobi@cornertrap.com*

Here!
"Hemos vuelto", como diría una vieja revista... agradezco los mails que me llovieron agradeciendo el artículo anterior y contándome sus experiencias. Aquí les traigo la segunda parte de la guía de combos, aunque en esta ocasión comentaré algunas alimañas que algunos jugadores natos de ***SF***, y ***KOF*** por qué no, suelen usar.

Roll Cancel: Este "*glitche*" cambia por completo el juego. El *roll cancel* es una cancelación del *roll* que hace que nuestro personaje al ejecutar un poder especial o un *taunt* por ejemplo, quede invulnerable por unos segundos, como lo hace el *roll*.
Se ejecuta de la siguiente manera: al ejecutar un *roll*, tenemos que marcar el movimiento 1 milisegundo después de éste, en los primeros 3 cuadros de la animación del *roll*. No es nada fácil (es preferible ejecutarlo como un *one-two*), pero si lo aprendemos, tendremos todo lo que necesitamos.
Miren los pics, aquí se ve el *roll cancel* con el *taunt*.



Reversals: Los *reversals* son algo fundamental en un juego de lucha, la mayoría de los juegos los tienen, pero no muchos los marcan cuando los ejecutamos.
El *reversal* es un golpe, especial o súper, que sale con mayor rapidez y con algunas características especiales, luego de ser golpeado, estar en el suelo, o en algunos casos defenderse.
Para lograrlo tan sólo debemos marcar el movimiento un momento antes de que el personaje esté en posición neutral.
(* Si recordamos juegos como el ***Killer Instinct***, veremos que había *Reversals* especiales, con una animación diferente).



Throw estrategies: *Check this out* es la estrategia universal de los agarres. Es tan simple y efectiva a la vez que si la usamos esporádicamente en combates, tendremos buenos resultados. Los *throws* no se pueden ejecutar inmediatamente después de que el personaje bloquee o reciba un ataque, debemos esperar al menos medio segundo. Pero esto puede ser evitado, si ejecutamos un *jab*, luego de un golpe aéreo, esto dará el tiempo suficiente para habilitar el *throw*, como se ve en la imagen. Es una buena estrategia que siempre funciona en cualquier juego de lucha.



Tech-Throw Glitche: Veamos uno de los más recientes y espectaculares *glitches* encontrados en ***CvsS 2***, (*mad props for Xerocrew Team*), Este *glitche* se genera de la siguiente manera... (*glitches=bug*, pero *bug* es para jovas, *glitche* es moderno). Cada uno que escoja por ejemplo, a Kim y a Rolento (con diferentes personajes pueden salir cosas increíbles, pero probemos primero con estos dos). Los dos personajes deben hacer un *throw* al mismo tiempo, y así se generará un Tech Throw, como se ve en la imagen; en ese instante, los dos personajes deben ejecutar un *reversal*, (marcar el comando justo cuando chocan los cuerpos) con una súper por ejemplo. Como ya dije, lo que puede surgir es increíble.





Los Angeles, CA
August 8 - 11, 2002

EVOLUTION 2002

*El torneo más grande de **Street Fighter** en América ha finalizado su sexta etapa.*

Lo decían las evidencias de **Games Tech** 1, el **Evolution** (la sexta entrega del torneo más grande de ***Street Fighter*** de USA, y ¿porqué no?, del mundo), ha finalizado. Recordemos que las anteriores entregas se solían llamar "B" 1,2,3,4,5...
Ya conocimos la historia del espectacular duelo de jugadores internacionales de ***Street Fighter*** en el B5. Ahora es el momento de echarle un vistazo a este impresionante evento, llevado a cabo el 11 de agosto del 2002 en Los Angeles, California. Como estaba acordado por el público anteriormente, los juegos elegidos fueron:





Los Top Player japoneses en una pose de foto. Ellos estuvieron allí.



Super Street Fighter 2 Turbo: un clásico y el considerado por muchos, el mejor ***SF***.
Marvel vs Capcom 2: el juego más adictivo y explosivo jamás visto, una obra de arte.
Capcom vs SNK 2: lo más nuevo, estratégico y novedoso.
Sumándole unos pequeños eventos de USA vs Japan en ***Street Fighter Zero 3***, y ***Street Fighter 3 3rd***.
Como fue de esperar, cientos de personas de todo el mundo asistieron al evento, *and check this out!* ¡Los *Top-Player* de Japón estuvieron allí! y demostraron sus dotes en ***CvsS2***, sin ir más lejos: **Bas**, **Daigo**, **Ohnuki**, **Tokido**, **Liquid Metal**, etc.
También estuvieron, como siempre, grandes leyendas de USA, **Alex Valle**, **Jhon Choi**, **Justin Wong**, etc.



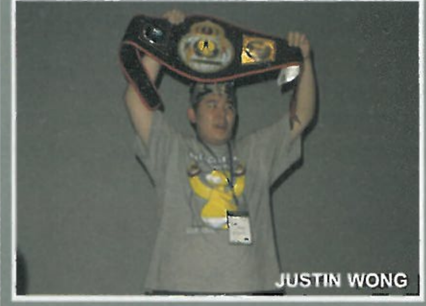
¡Veamos los resultados!

MARVEL VS CAPCOM 2

1st: Justin Wong (USA)
2nd: Rodolfo (USA)
3rd: Combofiend (USA)

Como era de esperar, **Justin Wong**, el último campeón defendió su título, y es considerado ahora como el mejor jugador del mundo de ***MvsC2***, algunos afirman que es INVENCIBLE. (¡Miren la foto! ¡Es Él!).





JUSTIN WONG





Los Angeles, CA
August 8 - 11, 2002

CAPCOM VS SNK 2

1st: Tokido (JAP)
2nd: Ohnuki (JAP)
3rd: Ino (JAP)

Victoria japonesa, los japoneses fueron avasallantes, con su técnica de *Roll Cancel*, superaron a los americanos sin darse importancia. Por alguna razón, en este juego ellos tienen unos dotes increíbles... Pero algunos dicen que su victoria fue gracias al abuso del *Roll Cancel* (¿*Roll Cancel*?, ver mi guía de combos volumen 2).



SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO

1st: Jason Cole (USA)
2nd: Ohnuki (JAP)
3rd: Jason DeHerras (USA)

El veterano **Cole**, defendió su título *again*. Evidentemente, en este juego los americanos superan al resto del mundo.


COLE



STREET FIGHTER 3, 3RD

Tokido y su poderoso Urien demostraron ser inalcanzables.



> Como dato a saber, este torneo tiene muchas reglas y características, como son la doble eliminación, las limitaciones (no usar *glitches**, infinitos, etc) y la división de jugadores, entre internacionales, y jugadores del "APEX" (el APEX es una organización de torneos de USA, en donde cada Arcade realiza sus torneos semanales y los jugadores suman puntos, así determinan quién es el mejor de cada zona de USA, *Sweeet* ¿no?). Es todo por ahora, esperemos al próximo año y ¡quién dice que no veamos el nuevo "***vs*** " de **Capcom**!

STREET FIGHTER ALPHA 3

La pequeña confrontación de USA vs Japan, como se ve en el pic, fue ganada por **BAS**, el maestro del ***Zero 3***.


BAS



STUFF


TARJETAS DE INSCRIPCIÓN


CINTURONES DE CAMPEÓN


CAMISETA OFICIAL

La opinión de Dan

El tema de este mes es: "¿Debemos fiarnos de las tiendas y de la opinión de los vendedores de videojuegos?."

Este mes os voy a contar unas cuantas anécdotas sobre lo que nos ha pasado en ciertos comercios, en los que priva más las preferencias del vendedor que las del propio cliente, triste pero cierto...

Hay unas cadena de tiendas de videojuegos, la que tiene nombre de correos pero en yanqui, donde fuimos a por un ***Street Fighter Collection*** para **Sega Saturn** y el vendedor cogió el juego por los extremos de la caja como si fuese un pañuelo de esos que están pringados de mocos de elefante, como diciendo: "¡Puajjj!, qué asco, un juego de **Saturn** y voy a pillar la *fimosis*". Poco después fuimos a comprar un par más de juegos de **Saturn**, y el vendedor nos empezó a comer la olla sobre que la **PSX** era la mejor consola y que el ***Tekken*** era dios. El tío rayándonos a más no poder. La última fue al comprar el ***Ferrari F-355*** de **DC**, y dado que le quedaba el de muestra, intentaron colármelo como que estaba nuevo. Lo sacaron de uno de esos archivadores que tienen los piratillas y al ver el juego casi me muero, una raya atravesaba el *GD* de extremo a extremo y tenía más huellas dactilares que el archivo del **FBI**. ¿Os habéis dado cuenta que todos eran de **Sega** o para consolas de **Sega**?. En resumen, una cadena de tiendas muy chapucera.





En otros lugares, como centros comerciales, el problema es que el vendedor no tiene ni idea. A la pregunta de "¿Tienen *memory cards?*", la respuesta es: "sí, ¡¡viene con todos los cables incluidos!!". Lo peor es pedir consejo de qué consola comprar, ya que, según la mayoría: "La **Gamecube** es una consola para niños, la **Xbox** está muerta y sin futuro y la **PS2** es la opción correcta". Qué bien, los zombis de ***Resident Evil*** serán *Teletubbis* y el ***Ninja Gaiden*** y ***Panzer Dragoon Orta*** nunca saldrán a la venta....

Conclusión, compra **Games Tech**, fíate de lo que te contamos y luego elige, ya que nosotros no nos llevamos ningún porcentaje como hacen en otros sitios, de verdad de la buena.



La verdad es que esto es una peazo de tienda, y no como las que os he comentado.



La clásica tienda japonesa ***Sofmap****, otra gran tienda de videojuegos. Nuestro compañero* ***Sir Arthur*** *estará ahora mismo comprando de todo allí.*

Las imágenes de esta página son de tiendas decentes, no como las de la opinión.

EL RINCÓN DEL BÚHO





Hola masillas, soy yo otra vez. Me pongo a escribir esto en un momento que he dejado mis tejanos en la tintorería, porque yo soy un hombre muy ocupado y no tengo mucho tiempo para tonterías como ésta. Algunos estaréis con los estudios y las clases ahora ¿no?. Pues yo no. Yo esa etapa la pasé, la pasé de largo porque ya sabéis que yo no tengo estudios y lo puedo demostrar, porque en mi pared en vez de diplomas hay colgado un póster de ***Raúl***, el cantante no el futbolista (Nota de ***Yagami***: ¡cazurro!). Bueno, que los profesores esos no están en la onda y no se enteran, vosotros repetid como cotorras lo que dicen y hacerles mucho la pelota ya veréis que bien os va.
Menos chorradas por ahora y escribidme a :

Games Tech – El rincón del Búho
Pasaje Mercuri, s/n nave 12
08940 Cornellá de Llobregat (Barcelona)
¡Ya tardáis en escribir nenes!

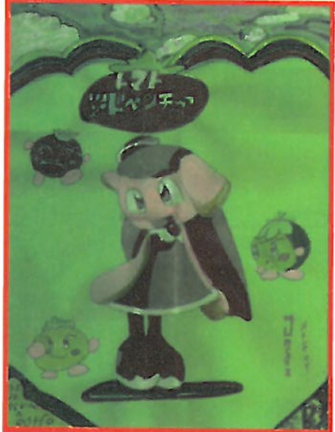
Me escribe ***Verónica Gallo*** (kikiriki jajajaja) y me envía un dibujín intentando captar todo mi esplendor en un simple trozo de papel. Busca el ***FFVII***. Mira que yo lo vi hace nada por tres duros en una tienda de esas de segunda mano y dije ¡bah!. Tienes que mentalizarte que los ***Final Fantasy*** no valen la pena y te volverán loca, lo dicen en las noticias. Te lo digo yo que con 1 hora jugando al ***VII*** me considero todo un experto, sólo yo tengo la materia negra que echa veneno.
La gente que usa guías son unos masillones, si te pasas el juego con la guía no estás en la onda, hay que llevar tejanos.
Yo madrugo expresamente para ver el ***Guerrero Samurai***, está bien, sobretodo cuando luchan y matan a la gente. Es una suerte que de los pocos programas que dan en el Plus sin codificar, uno de ellos sea el Samurai Guerrero con una cicatriz en forma de cruz en la mejilla. Algún día he faltado al gimnasio para ver esta serie mítica. A veces cojo un palo de escoba y practico las técnicas *Hitten Mitsurugi* con mi gato ***Silver***. Hay que enseñarle quien manda.
Y me preguntas más cosas de ***Final Fantasy*** que no tengo ni idea. Pero te daré un consejo, en el ***VII*** ves a lo alto de los reactores esos del principio y tírate desde allí al vacío que te darán a mi gato como personaje oculto. Otra vez le preguntas las tonterías esas al ***Ryofu***.

A ***Jessi Malfoy*** le gustan los tomates porque su carta está a petar de dibujos tomatoides. Aparte su sobre es colorao y lleva un doble fondo. No contó con mi astucia y mi vista nocturna, porque he descubierto un Búho, mi careto y un tomate pintaos debajo.
Para empezar, me cuentas tu vida que me parece muy bien y para eso estoy yo aquí, porque yo sirvo para psicólogo. No lo he dicho aún, pero yo iba a un psicólogo hasta que se volvió loco conmigo. Aprendí mucho de él.
A ver, me pregunta más tonterías de juegos, yo no tengo ni idea pero por este número algo del Wario ese he visto. Preguntas si haremos concursos, pues sí mira ahora que lo dices, entre todas las cartas que recibo sorteo las que contesto cada mes, es un buen concurso. Aparte de eso próximamente habrá un súper sorteo bomba: cinco **Xbox Special Búho Edition**. El bueno de ***Bill Gates*** habló conmigo el otro día y me propuso esta edición limitada. Le hice un favor y le dije que sí, buena idea. Le puse el Aserejé y me dijo que era música marchosa, que estaba en la onda. La película esa del Búho gris que dices es pirata, mis agentes se han encargado del tema y ya les habrá caído un puro a ésos, ya deben estar en el talego. Tu dibujo lo pondré pero el próximo dibujo que el folio no sea blanco a la papelera va. Y aquí va tu dirección, quiere cartearse con gente mayor de 13 años a los que le gusten los juegos de **Nintendo**. Ale bufones, a escribirle o me cabreo:

Jessi Malfoy
Plaza San Miguel nº8, 1ºD
CP 31110 Noain (Navarra)



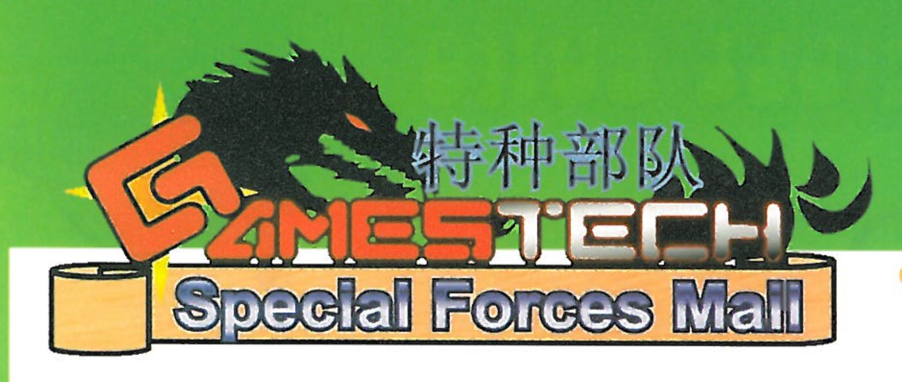
El dibujo de ***Verónica Gallo***, del que hablaba antes. Me da un aire pero al natural, mejor.



Jessi "Tomates" creo que me ha dibujado a un personaje de los Fruitis. Una gran serie.

Un consejo para despedirme os daré, pequeños padawans de Jedi. Hay seres malignos que hay que eliminarlos de raíz, están por todas partes de España. Son unos personajes de cuidado, psicópatas, mucho ojos con estos seres. Ya tenéis para darle vueltas al coco, ni el ***Expediente X***. Si me preguntáis cosas de la revista allá vosotros, porque la verdad es que yo no tengo ni idea, los de arriba no me informan de nada, sólo quieren que escriba. Vaya basura de sección me han dao.

De nada.

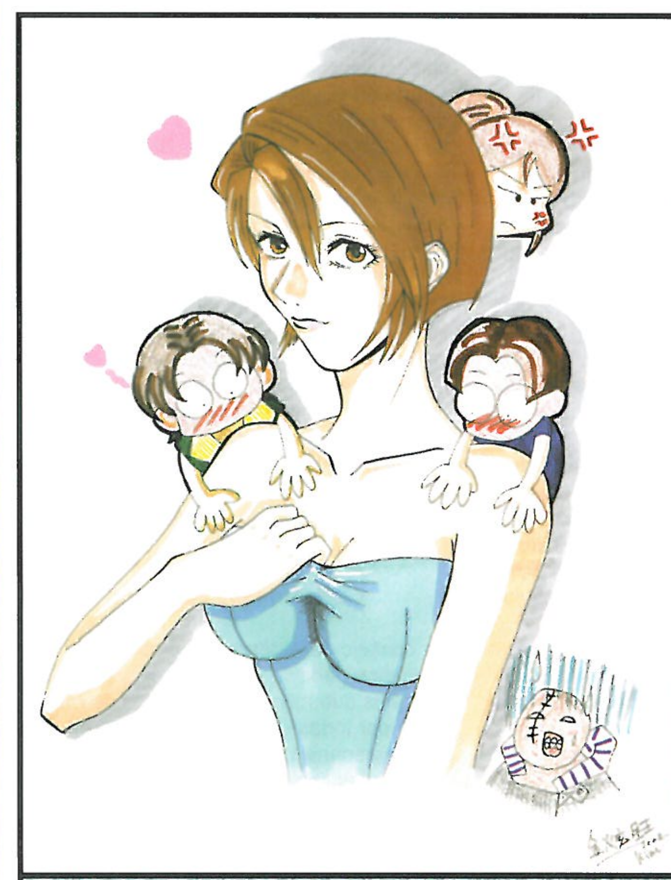


Games Tech - Special Forces Mail
Pasaje Mercuri, s/n nave 12
08940 Cornellá de Llobregat
(Barcelona)

Poco a poco **Games Tech** entra en nuestras vidas cotidianas, vuestro número de demandas aumenta, quizá no podamos responderos a todos, ya que las páginas de esta sección son limitadas (^_^U), así que todos los miembros de **Gamest Force** nos inclinamos y pedimos disculpas a los menos afortunados que no hayan podido ser atendidos por nosotros, pero seguid intentándolo porque cada uno tendrá su oportunidad.

Empezamos por una chica encantadora llamada ***KIM*** (Las ***Special Forces*** lo sabemos todo, ¡eres la prima de la hermana de Kim Kaphwan fijo!). Vayamos al grano, en tu carta nos pides imágenes de los ***Resident***, pues estás de suerte, porque en CD de este número encontrarás muchas sorpresas. Respecto los *Manwas* de ***Resident***, los podrás encontrar en las tiendas especializadas de Barcelona, como por ejemplo en Chochini... er digo Chunichi. (^o^U)//.

Continuamos con ***José Manuel*** de Sevilla, el ***Tío Holguín*** como le gusta que le llamen. Nos pregunta la puntuación que le daríamos a ***Grandia Extreme*** y sobre si es buena. Pues ***Holguín***, después de un debate entre todos los miembros de las fuerzas especiales, la puntuación final es un 78, su historia es peor que los anteriores ***Grandia*** y se hecha de menos un mayor número de personajes y ciudades, aunque las batallas están muy entretenidas. ¡Ah! por cierto, aquí esta el truco que has solicitado para el ***Crash Team Racing***: Si quieres desbloquear el *Ghost Nitro Oxigen*, debes vencer a *N´ Trophy´s Ghost* para que le reem-



Kim desde Madrid, también nos ha mandado éste bonito dibujo. Después de nuestros votos en la asamblea, ha sido elegido como el mejor dibujo del mes. Sigue así ***Kim***, todos nosotros te apoyamos.



Sailor Mari *Strikes back* con otro de sus. Esta vez se trata de una invención suya. No está mal :O



Games Tech - Special Forces Mail
Pasaje Mercuri, s/n nave 12
08940 Cornellá de Llobregat
(Barcelona)

place, (confórmate con este truco chachi que estamos todos muy liados ¬.¬U).

Jose Luis de granada quiere saber si hay algún ***Final Fantasy*** para PC, pues hombre cuando las ***Special Forces*** estábamos repartiendo mamporros en Yugoslavia ya estaban el ***VII*** y ***VIII***, ahora el ***XI*** está en proceso. Sobre si comentaremos más juegos de PC, pues la verdad es que ésta revista está fomentada en los juegos *made in Japan*, si vemos algún juego interesante te aseguro que lo comentaremos (nosotros no tenemos la culpa de que nadie quiera traer juegos de PC japoneses). Sobre los trucos de ***Worms*** que nos has pedido, lo único que está en nuestra fuente de datos es que termines las fases consiguiendo todas las medallas y obteniendo los mejores rankings.

De Hospitalet nos llega una carta de ***Lex***, el cual nos confiesa que es un gran amante de los juegos de lucha, sobretodo de los de **Capcom**. Desea saber qué pasos tiene que seguir para llegar a ser un gran jugador (de los que con una sola moneda son capaces de rechazar a cualquier adversario). Pues ***Lex*** para eso estamos aquí, en **Gamest Tech** queremos que todos se conviertan en grandes jugadores, y para ello está la sección de ***Shinobi***, estúdiatela a fondo y llegarás muy lejos. Por cierto, tanto que te gusta **Capcom**, ya verás como el próximo número no te defraudará.

Sonia Rodríguez dedica este dibujo de Iori a Real Yagami.

Sonia Rodríguez es una chica de Mallorca, tiene una **Gameboy Advance** y nos agradece que comentemos tantos juegos de **GBA**. Su duda es que si la **GBA** tendrá muchos juegos de plataformas. Estás de enhorabuena porque hay una infinidad de títulos que aterrizarán en esta pequeña bestia, como por ejemplo: ***Mario Advance 3***, ***Sonic Advance 2*** y ***Rockman & Forte***. Pero de momento ya tienes los recientes ***Super Ghouls & Ghost*** o ***Rockman Zero***, además de ***Sonic Advance*** y los ***Mario***.

Desde Barcelona nos llega una carta de ***Daniel Hernández***. Está sorprendido porque en nuestra revista tratamos por igual a todos los juegos, sean de la consola que sea. Nos comenta que está indignado porque las revistas que hay ahora sólo saben hablar de **PS2**. Se le escapan algunos improperios y alguna que otra palabrita fuera de tono hacia algunas revistas que mejor no menciono porque no vienen al caso O.oU.
Nos pide que pongamos las mejores características de las tres consolas del momento. Pues mira, **Gamecube** es una gran consola, sus juegos te proporcionarán diversión por encima de todo. **PlayStation 2** es la que tiene el mayor catálogo de juegos. **XBox** es sin duda la más potente de todas, aunque le falta más variedad de títulos. Tú eliges.

Bueno, es el momento del despido. Aquí están las cartas que hemos elegido este mes, si no aparece la tuya, no te rindas porque el que la sigue la consigue (por cierto aceptamos cheques y donaciones. ^^U). ¡Ahhh casi se me olvidaba!. ¡ATTENTION!. La dirección de nuestro correo ha cambiado, así que no os despistéis.



Nuestro amigo ***Holguín*** es un gran artista dibujando a yayos.

KOF 2000 - Dreamcast

Seleccionar a Zero:
Sólo disponible en el modo practice. Selecciona tus personajes y los de la CPU. En la pantalla que se nos pide el orden de salida, deja pulsado **arriba** y selecciona al primer personaje con el botón **Y**.



Colores alternativos:
Algunos personajes disponen de una tercera paleta de colores. Los personajes agraciados con un tercer color son: K', Benimaru, Terry, Blue Mary, Ryo, Kensou, Mai, Whip, Choi y Kyo. Colócate encima del personaje, y selecciónalo pulsando puño y patada fuerte simultáneamente.

Color alternativo para Zero:
Más que un truco, es un fallo que se les ha pasado a los chicos de **Playmore**. Intenta combinar los dos trucos anteriores. Verás que aparece con un color verdoso, ya que el juego busca una inexistente tercera paleta de colores.

Conseguir el modo puzzle:
Completa el juego en cualquier nivel de dificultad.

Conseguir la Challenge Gallery:
Completa el juego en el modo Team Play.

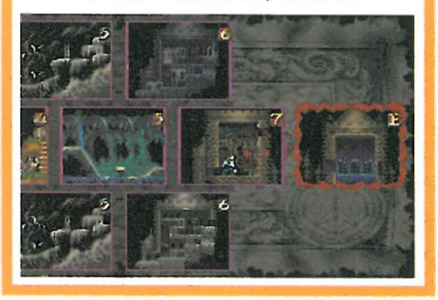
Conseguir la Special Gallery:
Haz lo mismo en el modo Single Play.



GHOULS 'N GHOSTS R - GBA

Elegir camino en modo *arrange*:
Dependiendo de nuestra habilidad para conseguir y mantener las armaduras hasta el final de la fase, podemos elegir en cierto modo el camino a seguir:
- Sin armadura o armadura normal: Fase original.
- Armadura verde: Fase original o nueva fase.
- Armadura dorada: Nueva fase o fase normal en modo difícil.

Si conseguimos la armadura dorada y no recibir ni un sólo impacto durante la pantalla en curso, al finalizarla se nos dará a elegir cualquiera de los tres caminos posibles.



BEACH SPIKERS - Gamecube

Trajes y extras:
- Completa el modo Arcade 4 veces para conseguir todos los trajes de este modo.
- Completa el modo Arcade con Japón.
- Derrota al equipo de Dural en el World Tour para conseguir más rostros.
- Acaba el World Tour para conseguir más trajes, peinados y gafas.
- Completa todos los tutoriales.

- Introduce los siguientes nombres en el modo world tour:
- JUSTICE para conseguir los uniformes y las gafas de Virtua Cop.
- DAYTONA para los trajes de Daytona USA.
- ARAKATA para los trajes de Space Channel 5.



- FVIPERS para los de Fighting Vipers
- PHANTA2 para los de Phantasy Star Online ver. 2.
- OHTORII para obtener los trajes especiales de Sega.

Jugar contra el equipo de Dural:
- Consigue el primer puesto en el Word Tour para enfrentarte al equipo más temido de todos. De esta manera también conseguirás más trajes.

RAGE OF THE DRAGONS -Arcade

Al contrario de lo que algunos puedan decir, Abobo sí está en el elenco de luchadores (bajo el nombre de Abubo). Para seleccionarlo, introduce rápidamente la siguiente secuencia en la pantalla de selección de personaje: **arriba**, **arriba**, **arriba**, **arriba**, **abajo**, **abajo**, **abajo**, **izquieda**, **izquierda**, **derecha**.



BATTLE ASSAULT 2 - PSone

Modos Ocultos:
- Time Attack A: Completa el modo Street con 4 personajes.
- Time Attack B: Completa el modo Street con los 8 personajes en *hard*.
- Survival: Completa el modo Street con todos los personajes.

Mobile Suits Ocultos:
La mayoría se consiguen completando el street mode con los personajes que tengamos, y los que vayamos obteniendo. Algunos requieren nivel de dificultad *hard*.
Los más difíciles de conseguir son:
- Neue Ziel: Derrota a 20 adversarios en el modo *Survival*.
- Byg-Zam: Completa el Street mode con todos los personajes y logra un tiempo inferior a 5 minutos en el Time Attack A.
- Devil Gundam: Juega con al menos 20 personajes diferentes en el *VS CPU Mode*.
- Physco Gundam: Completa el Street mode con todos los personajes y logra un tiempo inferior a 3 minutos en el Time Attack B.

BGM y Voces:
Para conseguir estas dos opciones, completa el *street mode* con los 8 personajes en modo hard (para variar).





Project Zero - PlayStation 2

Modos Extra:
Completando el juego una vez, tendremos acceso a lo siguiente: Modo batalla, lista de fantasmas, nuevos trajes, sound test y función especial.

Modo Nightmare (Pesadilla):
Completa el modo batalla.

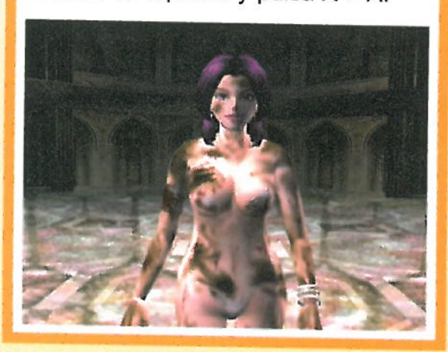
Selección de capítulo y final verdadero:
Completa el juego en dificultad Nightmare (pesadilla) y empezando desde la primera noche.



ILLBLEED - Dreamcast

Good Ending y Eriko sin ropa:
Completa el juego y salva la partida. Empieza de nuevo con esa partida y no rescates a nadie. Cada vez que un personaje muera, Eriko irá empeorando su aspecto y perdiendo ropa progresivamente, hasta quedar prácticamente sin nada. De esta manera accederás al final bueno del juego.

Mini juego:
Una vez completado el juego, sitúate encima de Options y pulsa X + A.

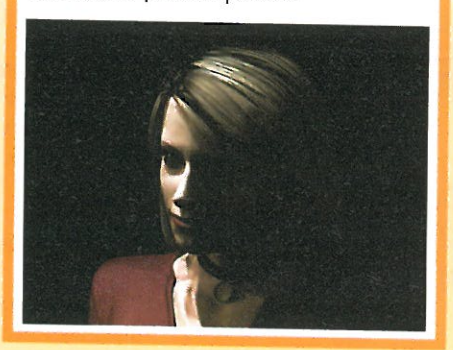


SILENT HILL 2 - PlayStation 2

Pantalla extra de opciones:
En la pantalla de opciones, pulsa R1 o L1.

Más opciones:
Completa el juego una vez, después haz el truco anterior y verás como nuevas opciones están disponibles.

Nivel de dificultad alternativo:
Acaba el juego en los tres niveles de dificultad para conseguir un cuarto nivel, sólo para expertos.



Parasite Eve 2 - PSone

Modos ocultos:
- Bounty y Replay: Finaliza el juego.
- Scavenger : Completa el juego en cualquier modo con mas de 69000 puntos de experiencia.
- Deadly y Nightmare: Completa el juego en el modo Scavenger.
- Nightmare: Completa el juego en el

Gunblade de Squall:
- Finaliza la aventura con el final bueno y un ranking S. En la siguiente partida estará disponible.





TOP 10 DEL MES

SISTEMAS



PlayStation 2

1 Final Fantasy X
2 Metal Gear 2: Sons Of Liberty
3 Devil May Cry
4 Iss Pro
5 Virtua Fighter 4
6 Ace Combat: Trueno De Acero
7 Dino Stalker
8 Armored Core 2: Another Age
9 Maximo: Ghost To Glory
10 Project Zero





1 Dead Or Alive 3
2 Jet Set Radio Future
3 Crazy Taxy 3: Highroller
4 Gunvalkyrie
5 Halo
6 Project Gotham Racing





1 Super Mario Sunshine
2 Resident Evil
3 Super Smash Bros Melee
4 Sonic Adventure 2 Battle
5 Capcom vs SNK EO
6 Beach Spikers



GAME BOY ADVANCE

1 Super Ghouls 'N Ghosts
2 Castlevania: Circle Of The Moon
3 Golden Sun
4 Sonic Advance
5 Wario Land 4
6 Z.O.E. The Fist Of Mars

LOS DESEADOS

1 Panzer Dragoon Orta (XBox)
2 The Legend Of Zelda (GameCube)
3 Devil May Cry 2 (PlayStation 2)
4 Tales of Destiny 2 (PlayStation 2)
5 Shinobi (PlayStation 2)

YA A LA VENTA

13/9/2002
Resident Evil (GameCube)
20/9/2002
Megaman Zero (Game Boy Advance)
Super Ghouls N' Ghosts (Game Boy Advance)
Klonoa Beach Volley (PSone)
Baldur's Gate: Dark Alliance (XBox)
Crazy Taxi 3: High Roller (XBox)
25/9/2002
Sega Bass Fishing Duel (PlayStation 2)
27/9/2002
Beach Spikers (GameCube)
Armored Core 2: Another Age (PlayStation 2)
King's Field: The Ancient City (PlayStation 2)

El top 10 es únicamente de versiones europeas



VÍDEOS

Especial Survival Horror
Final Fantasy Crystal Chronicle
Golden Sun 2
Gungrave
Ikaruga
Jojo's Adventure Golden Wind
Murakumo
Resident Evil Saga
Suikoden 3
Super Mario Sunshine

MÚSICA

Selección Survival Horror
Final Fantasy Concert 2002
Remixes de clásicos

IMÁGENES

Shin Sangokumusou 2
Super Mario Sunshine
The King of Fighters 2000
Wallpapers Survival Horror

JUEGOS

Cazadores de Terroristas
Moon Fighters

Y MÁS...

Animaciones en Flash
Manwa Capcom VS SNK
Mascotas de escritorio
Skins de Winamp













